

严禁一切商业交易

shuishe
信。

睡神扫描

NISEKOI

ATTITUDE NEW TYPE



ISBN 7-114-04080-6



9 787114 040801 >

GAME BOY是寿命最长的游戏机

从89年问世已超过十年，在诸多世代机的夹击下，

至今仍旧生机盎然，

以方便、灵巧、便携行于世。

象一株骄傲的小草，拥有它脚下的一片土地。

GAME BOY又是销量最大的游戏机，

至今全球销量已超过一亿台。

这不但在游戏业，在整个电器业以单一机种取得一亿的

销量也堪称奇迹吧！

“游戏的本质就是好玩”。

GAME BOY没有炫目的色彩而直接切入这一主题，并因

这一思想而熠熠生辉。我们因而才体悟到：

简单就是美，GAME BOY证明给你看。

ISBN 7-114-04080-6/TP · 00125

定价：23.00元(上、下册)

GAME BOY权威读本第5弹

20世纪

GB全书(下)



2001.10

次世代
丛书

人民交通出版社

睡神扫描
本书无私
分享
买卖此电
子书断子
绝孙!

20 世纪 GAME BOY 全书

《电子游戏软件》杂志社编著

20 世纪 GAME BOY 全书



人民交通出版社

图书在版编(CIP)数据

20 世纪 GAME BOY 全书/电子游戏软件杂志社编著. — 北京:人民交通出版社, 2001.9

ISBN 7-114-04080-6

I.2 · · · II. 电 · · · III. 游戏卡——简介

IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 [2001] 第 071286 号

20 世纪 GAME BOY 全书

《电子游戏软件》杂志社 编

人民交通出版社出版发行

(北京和平里东街 10 号)

北京新华印刷厂印刷

开本: 740 × 900 1/32 印张: 19.75 字数: 420 千字

2001 年 10 月第一版 2001 年 10 月第一次印刷

ISBN 7-114-04080-6 定价: 23.00 元(套)

目 录

(下册)

炼金术士玛莉 · · · · ·	1
口袋妖怪红 · 绿 · 兰 · · · · ·	51
口袋妖怪金 · 银 · · · · ·	58
口袋妖怪水晶 · · · · ·	77
钟为谁而鸣 · · · · ·	121
魔法骑士 II · · · · ·	128
塞尔达传说 DX · · · · ·	132
勇者斗恶龙 I & II · · · · ·	147
风来的西林 · · · · ·	172
别样人生别样梦 · · · · ·	188
勇者斗恶龙怪兽篇 · · · · ·	193
瓦里奥世界 · · · · ·	206
创世纪外传 · · · · ·	211
迷你钓鱼 · · · · ·	214
名侦探柯南 · · · · ·	217
鬼太郎 · · · · ·	220
第二次超级机器人大战 G · · · · ·	222
口袋妖怪卡片 GB · · · · ·	225
马赫 GO GO GO · · · · ·	229
徽章机器人 2 · · · · ·	233

统制战记	243
SAGA	247
SAGA2	251
SAGA 3	255
牧场物语 GB	260
炸弹人历险记 GB	263
幸存少年	267
女神转生外传 II	274
口袋恋爱	278
心跳纪念品口袋版	283
GB 金手指	299

游戏类型中英文缩略语对照表

游 戏 类 型 缩 略 语	英文缩写	英文全称	中文含义
	ACT	ACTION GAME	动作游戏
	SLG	SIMULATION GAME	模拟仿真游戏
	RPG	ROLE PLAYING GAME	角色扮演游戏
	A · RPG	ACTION ROLE PLAYING GAME	动作角色扮演游戏
	S · RPG	SIMULATION ROLE PLAYING GAME	模拟角色扮演游戏
	FTG	FIGHTING GAME	格斗游戏
	S · FTG	SIMULATION FIGHTING GAME	模拟格斗游戏
	STG	SHOOTING GAME	射击游戏
	SPG	SPORT GAME	运动游戏
	RAC	RACE GAME	赛车游戏
	AVG	ADVENTURE GAME	冒险游戏
	PUZ	PUZZLE GAME	益智游戏
	TAB	TABLE GAME	桌上游戏
	ETC	ETCETERA GAME	其它类游戏

20 世纪名作攻略大特辑

GB 最辉煌的十年无疑是 1990 年到 2000 年这十年间，其间推出的名作不计其数。后面所收录的就是 GB 上的经典之作，共广大玩家攻略参考之用。



睡神扫描 本书无私分享 买卖此电子书断子绝孙!



炼金术士玛莉

本作在各个机种上都有很大的人气，移植到GB上之后也按照惯例推出两个版本，分别是玛莉和依鲁篇，不过内容可是完全一样的哦。

GB

厂商:IMAGINEER 类型:RPG

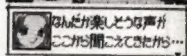
发售日期:1999.12.23

炼金工作室的风采

这个游戏主要讲的就是玛莉与依鲁两个炼金少女进入妖精领学习炼金的事，不过由于两个人性格不同，所以玩起来各有各的特点。

玛莉和艾露的差别

设施等的地理条件，项目采取，参考书等没有差别，但《玛莉版》是土星版的《玛莉的工作室》，《艾露版》是PS版的《艾露的工作室》的续编，所以出场两方的性格的年龄设定等有微妙差别，当然也有出场一方的性格。即使同样的东西也有不同的。



★カーネチ	×42
グウセ成石	×03
コメト原石	×01
ニュース	×25
ミユク温泉水	×10
黄金色の岩	×05

妖精

两位主角都是在学校学习的炼金术士，最初虽然有很高的素质，但是还不会真正的炼金，不过只要好好教导，总有一天会成为最伟大的炼金师的。如果总让她们一味学习的话，也许会出现反抗情绪呢！





玛莉

扎鲁布的协会创立以来的学生，但现在毕业成为炼金术士，在一部是高名，她本来粗心大意的性格学生时代以来都没有改变。

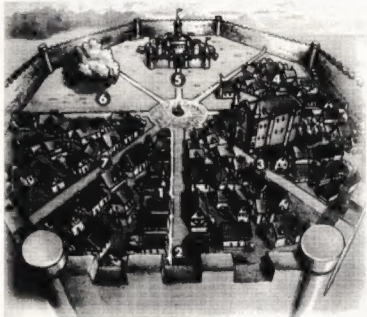
艾露

以高名炼金术玛丽为目标加入协会。毕业后现在开店，也有悠闲、轻浮的地方，但温柔、诚实谁都喜欢容易亲近的性格。



扎鲁街布局

玛莉和艾露一起住的是扎鲁布街，分成下面7个区，用方键选择移动，但如果按B按钮，可能直接选择飞翔亭和协会等的建物。



①工房区

在玛丽和伊早的工房，米利的工房等

②外门区

为出发采取项目的场所，除外门外还有宿舍、井、西阿的住宅等。

③协会区

在协会内有小卖部和图书馆，在校门外建石版

④教会、飞翔亭区

两种设施外有喷水的广场。成为街道人们休息的地方

⑤城区

在扎鲁区、斯古扎鲁国王住的地方，王室警备队加固保护。外面建有英雄像。

⑥妖精的木区

主要有大树，附近有池塘

⑦武器屋区

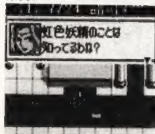
武器屋外，买卖项目的杂货店也有，还有继续去钟塔的阶梯，但不能进去。



扎鲁街设施介绍

学校

有3个区,因为在小卖店里使用用品,参考书等物件。所以是很方便的地方,还有,如果从伊古利托老师卡片,则可以进入馆内的图书馆。根据流言,好像有秘密的图书馆,果真……



伊古利托

玛莉和艾露的恩师,有点可怕,但不是爱心的老师。对主角有很大帮助。

暗杀密聊

出现在《艾露版》,把伊古利托老师当作敌人的怪人老师。

鲁伊真

出现在《艾露版》,小卖店的店主,但有点发麻木。

阿尼拉

出现在《玛莉版》,小卖店的店主,很认真的女性。

飞翔亭

如果在这调查或者采取接到的依赖台,则会得到相应的钱。在帐台的妖怪处可以花100枚银币听流言。通过这些流言,可以去相应的场所找到工作,要注意寻找。



铁罐

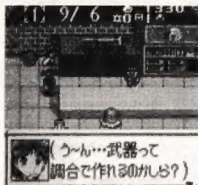
飞翔亭的主人,提供各种各样的依赖,还是个情报提供者。

鲁利亚

铁罐的独生女儿,是个美人,性格好,街道上很受欢迎的女学生。有时有些直接托托的事。



武器屋



7个区,买卖冒险的装备武器,因为根据性格可以装备武器的规定,设有力气的妖精不能买重剑和铠,还有满踪件则可以用“002”钻石买,增加赚钱的手段。

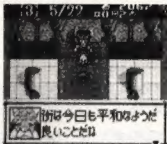


武器屋的主人

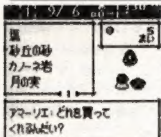
真实姓名不详,主要顾客是玛莉和伊露等符合条件的人。

城

在5区,在其他国让名字震动的名剑手率领的王室警卫队常驻,和国土的拜见设有没有许可证的不能进去。玛莉和伊利有许可证,但没有许可证的妖精怎么也事不到许可,而且作为王室警卫队的一员的恩特鲁克和达古拉斯,经常在威边。



杂货屋



也在7区,武器屋邻居,豪爽的女主人亚玛利打理店铺。卖调查的材料和妖精调查的品种。由于关于那些品种和学校商店不同,要看清楚再买。还有,有时冒险者需要的特殊物品也会在这里找到,总之是个不来不行的重要地点。有钱后常来转转能找到很多好东西。

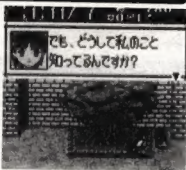
教会



在4区，亚鲁迪那神供奉着，寻求信仰的人来到的神圣场所，在《艾露版》中作为祈祷地方伊露的朋友米鲁卡佑为修女常驻，但《玛莉版》只有神父，被当作治愈的地方，但并不是恢复实际上冒险减少的HP和MP。顺便说一下，玛莉对教会也没有什么兴趣。

旅店

在2区，虽然说是旅店，但一般只有玛莉和伊露能在这里住宿，妖精实际上并不能住在旅店中。外来的冒险者来这儿多，如果得到情报，发生事件则来这儿。在《玛莉版》有时行商来，很少卖品种，在《艾露版》行商工厂后面的房子。



其他



与不同的人相见听取情报扩大见闻，对于以炼金术士为目标的人来说很重要，通过和意外的人相见，可以读到新参考书，得到与炼金有关的重要情报等知识。所以，多到街头上走一走打听新的情报对于游戏的进展是非常重要的，多去街头走走吧！



游戏的目的

《玛莉版》和《艾露版》的游戏目的都是一样的，用4年或5年限麻烦精让它成为一名炼金术士，看似简单，其实可不简单。老实说，4年过去后游戏就结束了，但那四年怎样过的，是否能发生事件在追加事件，按情况再多追加一年，完成妖精的心愿。第四年的8月30日决胜负这一天又会有什么事呢？这一切都要看游戏的完成情况，并决定最后的结局。



游戏中的日常生活

1. 读参考书

通过读各种参考书，加深对物品品种特性和调合方法的理解，如果平时偷懒的话则妖精也会学会调合的速度与准确性都会大幅度降低。要想加深理解，就必需提高炼金术水平。

2. 拿到物品

在学校或杂货店买到调合的材料，采购场所可以根据听取别的流言来增加了解，并买到特殊的调合物品。

3. 在工厂调合

因为调合要有特定器具，所以有必要在学校的小卖店买，没有道具也可以，但成功率低。

4. 接受拜托

为买装备品，最重要的东西当然就是金钱了。但平时得到的钱肯定不够用，所以在飞路亭接受拜托赚钱，就是日常所必须做的事情了。

5. 提高身份赚钱

在前面所说的日常活动中，如果作的很出色，则有可能提高身份价值，从而发生新的事件，读新的参考书，扩大日常行动的选择范围等。

6. 恩迪克

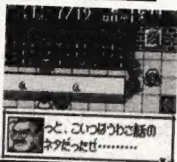
4年过去后，大概可以让妖精成为一名炼金术士了吧！玛莉和艾露的指导到底被如何评价呢？



妖精的身份

炼金术评定标准

作为炼金术士的准备通过后重调合，获得经验值上升（参照 P29）经验值每积到 100 水平就会上升 1。水平上升则可以读到最好结束。根据炼金术标准的上升，攻击和防御等冒险者身份数值也上升。



能力解说

MP

调合时消费，消费数值由于调合品种和所需时间不同而有很大差异。休息的话，MP 则也会恢复。等级上升后 MP 最大值也上升。

打扫

打扫房间的能力，数值增加更快打扫干净房间，等级上升后该数值也会增加，有装备品的话也能增加。

幸运

数值越大调合的成功越高，等级上升该数值也会增加。

知识

如果达不到某些书所须的知识上限的话，就会有读不懂的书，数值提高后，可以加深对调合的理解。

经验值

在工厂调合，接受飞翔亭的拜托增加，每 100 点可提高一级等级。

受欢迎

如果飞翔亭的拜托成功则数值增加，如果途中取消，搞失败就会下降，所以要注意恢复疲劳度。

疲劳

反复调合的话会增加，疲劳高了则调合成功率会下降，疲劳恢复品种的数值会减少。

冒险评定标准

在序盘，作为妖精的冒险者水平低，没有护卫到远处采购到目的地时受到怪物袭击的事也有，如果雇强劲护卫则要付高薪，不划算。在游戏序盘，街边危险少的地方，把雇用费便宜冒险者带去是冒险者水平上升的秘诀。

11	97	1	96=0.3
戦闘	戦闘回数	1回	
	勝利回数	0回	
	逃走回数	0回	
	敗北回数	1回	
	つ、着く前に やられちゃったよう……		

几次冒险时打倒敌人，作为冒险

者水平上升，则即使妖精一人也可以去远处采购。因为去采购地方要花数天，和敌人作战概率也大，所以水平也易提高。不过有钱的话提高冒险者水平和友好度还是蛮人好。

能力解说

HP

采购物品时和敌作战或回工厂时会减少，减少数值根据战斗次数和出去之前所提示的必要消耗 HP 而不同，使用 HP 恢复物品可恢复。

攻击

如果数值高，则打击敌人的力度增加，战斗会很轻松，等级上升数值会增加。装备强大的武器也能增加。

防御

如果该数值高战斗时所受伤害会比较少，等级上升后数值也会增加，装备强力防具则会增加。

速度

数值高则容易逃走，等级上升后该数值也会增加，有装备品也能增加。

经验值

通过出外采购增加，每 100 点则使等级提升一级。

采购

数值高则采购的数量增加，等级上升数值增加。有装备品也增加。

发现

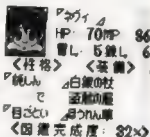
可以发现物品的概率也高，等级上升数值增加。有装备品也增加。



妖精的性格

关于性格

妖精的性格被设定，初期的“天真”和“有效率”被设定，但在游戏中有少少改变，前者叫性格 A，后者叫性格 B，性格给妖精的各种各样要素影响。



性格 A

选择交换品种时有影响。由被调合的物品属性决定的性格。性格 A 中包含反抗性格和上级性格在内全部是 26 种性格。

性格 B

全部分成 15 种性格。提高炼金术等级和冒险者等级时的身份上升对数值会有影响。就是说 15 种之中，根据所属的性格，等级上升的倾向的不同，来决定性格的类型。

性格 A 控制游戏中的妖精的身份值并且影响性格 B。除反抗期性格根据妖精的语言和发言内容同产生差别外，一直受性格 A 左右。

因为性格 B 对妖精的身份值产生直接影响，所以和性格 A 相比，关系更密切。

隐藏参数中通过数值高的 2 个项目的组合决定性格 B 根据性格 B 炼金术水平，冒险者水平的身份上升率变化。

特定的身份值上升对游戏进行，事件发生给予影响。



隐藏参数

对于妖精，在画面中存在隐藏参数，这些数值根据调合、冒险等行动上升，隐藏参数是妖精的性格 B 决定各种参数的重要要素。但在画面上这些项目和数值全部不表示，也就是在游戏中不能确认的数值。这项其实是培养最终的评定标准。

如果在身份画面的冒险者等级栏画面上，被表示为“采取，扫除”则隐藏参数与“采取”“打扫”同名，但内容却完全不同，区别是很大的。

能力解说

调合

通过进行调合增加，每调合一次品种就上升 1 (与天数、个数无关)

冒险

冒险前对妖精指示中，根据与采购有关的指示增加，通过指示的内容上升 0~2。

战斗

冒险前对妖精的指示中，根据指示增加，通过指示的内容上升 0~2



逃走

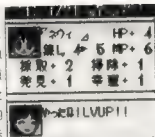
冒险前对妖精的指示中，根据指示增加，通过指示内容上升 0~2。

观察

冒险前对妖精的指示中，根据指示增加，通过指示内容上升 0~2。

打扫

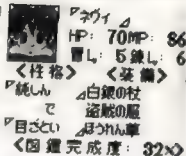
通过打扫房间增加，每打扫一次增加 1 (与日数无关)。



关于性格 A

性格 A 是由妖精的开朗和认真数的变化而发生像, 下面表性格 A 变化。但这两个项目和各自数值在游戏画面上不表示。

开朗和认真的初值各自为 25, 根据调合哪种项目, 各自的数值变动, 性格 A 变成各种各样。



性格 A 变动的原因

前页表中的开朗、认真数值变动的原因是调合项目属性。根据调合调合项目次数, 数值像右表那样变化。例如, 红属性项目的开朗, 青属性项目的认真各自减少 1。按游戏后“013”中和剂和“064”中和剂的调合, 每 10 次成功时, 开朗和认真各自变为 25, 性格 A 变为坦率。

反抗期性格

到了第三年的 9 月, 反抗期事件发生, 这时, 性格 A 的 5 种反抗期中的某种变化, 在事件之前, 根据该当前页的表的那种性格, 反抗期性格向右表变化。性格 A 的“爽快”变成反抗期性格“顽固”。

通过这种反抗期性格事件的内容也变化, 但通信项目交换时传给对方项目的倾向也变。

上级性格

如果平安地渡过反抗期事件, 则让妖精长到上级性格。上级性格和前页的表的 R、S、T、U 相当的东西。其他性格同样通信时项目选择给予影响。由于数值变动正常性格回复。但一旦成为上级性格后可以再次成为上级性格。反抗期事件发生后, 选择“放弃”则反抗期事件结束, 自然也不会出现上级性格。这样, 即使通过调合, “开朗”和“认真”的数值不会出现是下限 10, 上限 39 的变化。

关于性格 B

性格 B“有效率”“有建设性”等表示妖精的理论上的资质, 根据在下面说明的性格变化要因来决定。15 种中, 该属哪种, 冒险者水平和炼金术水平上升时, 决定身份的哪个项目有多大的水平提升。

性格 B 变动的原因

在 6 和 9 的参数中, 通过数值高的两项组合。向右表那样决定性格 B, 随参数的采取和打扫数值高则性格 B 是家庭型的。相反性格 B 是艺术的, 则表示随参数的调合和打扫数值高。

因为性格 B 在身份画面上可以确认, 所以看到这样, 随参数的哪个项目的数值高也可以知道。

性格 B 对身份的影响

在要籍中被决定的性格 B, 在水平提高时, 表示在画面上的参数的上升值被控制。看下表, 性格 B 是有效率的, 则水平提升时 HP + 4, MP + 6。相反攻击和快速等的参数变得难以上升。这样由于性格 B, 水平上升时哪种参数决定有多大提升。

利用这点, 也可能在某种程度上自己操作。如果想增大最大 HP 值, 则性格 B 像成为野性的那样, 即随参数的采取和战斗的数值上升那样也可以行动。

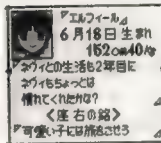
玛莉和艾露的身份

不但是妖精, 主角们也有身份。这与妖精的培养息息相关。

玛莉和艾露的身份项目是互通的。在身份画面上除了生日、身高、体重外还有关于妖精的评论和自己的座右铭。

总共可以更新四次评论

通常情况下, 没过一年会出现一次评论, 如果满足特殊条件而进入游戏第五年, 则一共将会出现四次评论, 这些可是会对下一年培养妖精福利与否起微妙作用的呀!



座右铭

表示玛莉和艾露的所持的信念。和上述的评论不同，在右表中表示的行动中，到那时根据采取最多的行动来决定座右铭。比如去飞翔亭听流言的次数比其他行动多，则座右铭成为“从所有的流言开始”。

行动和座右铭的关系

其实有些事情不用刻意去做，只要按自己的喜好去做自己的事就可以了，座右铭一年只能得到一个，所以今年的方针是怎样的就由你平时的行动决定了。

成长条件

冒险次数多
休息次数多
调查 LVI 项目次数
调查 LV8 项目次数
调查成功率高
调查失败次数较多
调查 90% 失败
按时完成成依頼
取消依頼次数多
进图书馆次数多
进武器屋次数多
进飞翔屋次数多
进入教会次数多
旋转地球仪次数多
调查次数多

座右铭

让可爱孩子旅行
培养睡眠孩子
别忘记初心
极好的炼金术
睡着等朗报
失败是成功之母
智者千虑，必有一失
信用第一
无理是禁物
努力学习
武装点检不偷懒
从流言开始
求教的信仰
走遍世界
大满足

优点

又是一个在玛莉和艾露身份画面中没有显示参数，但该项目对游戏影响还是很大的，初期值是 30，最低值是 0，最大值是 100。

根据该数值，每年年末发生的妖精的事件也会变化。

如果两个版本连接的话，年尾的时间也会变化



优点的变化要素

作为控制优点的数值要素，举下面的例子。

调查的成功率

成功率 70% 以上的调查一次优点也上升 1，否则下降 1。

冒险前指示

根据冒险后有玛莉、艾露的妖精的评论，决定优点数值增减。

事件

根据经历特定的事件，或者那时玛莉和艾露采取特定行动，优点数值增减。

避开对妖精来说是严格的选择，如果平时注意妖精，这个数值就不会低到极端。想提高这个数值尽量很好地接在一起是必要的。

成功率高，即注意到进行可以见到妖精笑脸概率高的调查。



星の砂の作成



25日かかって
成功率は87%だ!

冒险前的指示

出...时妖精会说：“这时怎么办？”根据这时有什么指示，妖精的隐藏参数中的战斗、逃走、观察、采取数值变化。玛莉与艾露的能力也变化。

冒险前的指示和参数变动情况

项目	妖精询问	指示内容	妖精的隐藏数值	优点变化
战斗	遇到怪物怎么办？	尽量努力	战斗+2 逃走-2	优秀-1
		不要勉强	逃走+2 战斗-2	优秀+1
采取	下一步怎么办？	尽量好些	采取+2	优秀-1
		立即回来	采取+1 发育+1	优秀+1

冒险后的信息选择

根据冒险回来的妖精对玛莉和依露的冒险的不同，将对能力产生不同的变化。

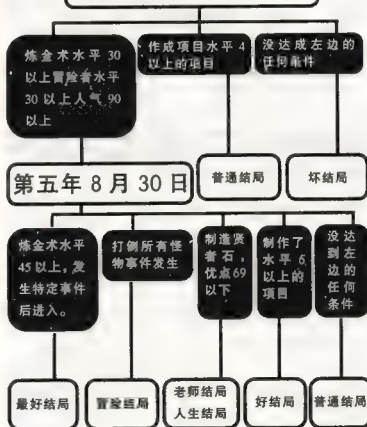
表情	指示内容	优秀	疲劳	高	认真	开朗
	1、好！做啦	0	-5	+1	+1	+1
	2、我也高兴	+2	-5	0	-1	+1
	3、更加努力	+1	-5	+1	+1	-1
	1、好，厉害	+1	-5	0	+1	-1
	2、培养方法	0	-5	+1	-1	-1
	3、啊，很努力	0	-5	0	-1	+1
	1、很努力	+1	0	0	+1	+1
	2、做完了吗！	0	0	+1	-1	+1
	3、手，没办法	0	0	0	-1	-1
	1、很努力	+1	0	0	+1	+1
	2、这种地方	0	0	+1	+1	-1
	3、更努力点	0	0	0	-1	-1



结局的分支条件

4年间和妖精一起行动，但我的生活方式真的正确吗？等待我们的将是怎样的结局呢？其实控制结局的条件是通关时的水平和项目制成经验、参数的数值等，综合数值达到什么程度就会出现什么样的结局，而两个版本的条件还有些不同（看下表）。

第四年 8月30日





关于调和

作成法の知識

一定要加深对参考书的理解。“调合时不要担心失败，从开始以来没有顺利的人，可以轻松进行调合的流程”

调合流程

事到项目，组合它们制出不同的项目。那是调合，调合的目的是赚钱，提高炼金术水平，看到最好结局，关于对炼金术不同缺少的调合加工先知道它的流程。

在工厂进行调合工作

调合时一定的时间和 MP 是必要的，因为不能边调合边做其他工作，所以和事件来做，在事前自己调整时间表，通过以上工程调合的项目，在飞鹰亭拿回，视为新的调合材料。反复调合得到经验值，提高炼金术水平。

项目与物品图表的看法

项目水平·不管易得与否都是 0，调合越难，水平越有可能提高。

目标水平 是妖精的炼金术水平的目标值，影响调合成功率。

必要 MP/必要日数：一个项目的调合必要的 MP 和日数。

RECIPI：得到调合的方法。

TOOL：把调合的制作记录，把必要的调合器具记下。

MEMO：这里是那些妖精的记录。

ミスティカの薬	×00
蒸留水	×99
中和剂(青)	×45
魅了の粉	×00
アルタナの水	×00
荣塞剂	×00



在工作间的“项目”可以选择的项目一览，其它的项目都有。

属性：所有物品都在画面左边，红、绿、白、灰等色分开。圣面像：物品左边有面像的，表示可使用。妖精的脸出现后表示可与妖精调合。E 的项目是，现在指示妖精们的项目装备。



项目与图表的看法

注意

阅读参考书时，关于某某的知识等理解度有从 1 到 3 不同。

理解度 1：物品名字知道的表示，用印表示。

理解度 2：知道物品的状态，没有调合必要物品。

理解度 3：物品实际调合时的状态。

No. 2 クラビ魔石

アイラムレベル	0
目録レベル	0

关于时间效果

将某些物品隐藏一段时间，能够制出其它物品。这一方法最大好处是能选出前所未见的物品，但受经验值的限制。武器经过调合后可以变成强劲的武器那样项目要经过日数来决定。

No. 16 アルタナ

アイラムレベル	2
目録レベル	14
炼金术のレベル	× 1
ツボのレベル	× 1
中夜(夜)	× 2

调合的成功率

- 基本成功率在 95% 左右(与项目的种类/妖精状态等都是有关的)
- 妖精炼金术对成功率有影响，越高则越易成功，相反则越难成功。
- 有那种物品制作经验成功率升高。越多制作经验便会更加提高成功率。
- 器具不足，成功率不降。
- 工房很脏，成功率低。
- 幸运值高，成功率高。
- 疲劳度高，成功率低。

经验值的获得

1 基本公式

物品级别 × 7

妖之炼金术级别

2 调合物级别不同，获以下经验值：

LV1:0	LV5:10
LV2:1	LV6:15
LV3:3	LV7:20
LV4:5	LV8:30

3 在(1)和(2)上看到的数值方式。

“(2)X 项目数” + (1)



关于工具

燃えろ砂の作成



燃えろ砂の使用

適合时，需要一个物品和工具，工具可在店里买到。看了下面这些物品介绍后，可以根据情况买入合适的工具。不过如果只是单纯地买入工具，而使材料不足也是没用的。工具和参考书也一样，得到了也不会显示出来。

调金器具一覧



烛灯

供加热时使用，制造特殊物品时有用。但并不用急着买。



过滤器

制液体时的器具，作液化剂和蒸馏水时的必备用品。



分离器

可将混杂在一起的物品分拣出来，星之砂与急速冷却剂制作时必备。



天秤

精确的分配器具，在制作占卜器，威力攻击，急速冷却剂时有用。



玻璃器皿

玻璃制的漏斗，杯子之类，价格较贵，制液体溶剂、圣水或冰块等时必要的物品。



钵钵

将固体研磨成粉的器具，制造诸如月之粉和星之砂时常用，是一开始就应购买的重要物品。



鼓风机

用手操纵鼓风用的增进火势的东西，制作命江之星，黑水晶时必不可少的东西。



锤子

将硬物弄碎的东西，价格便宜，制作结界石时有用。



锅

就是锅家家都用的普通的锅。制作奶酪等物品时有用。



溶炉

产生高温溶化物品的锅。制作七彩石等需要许多物品融合的物品时有用。



放大镜

作精细工作时用到的物品，制作星之链时有用。



钳钎

取热物品时用，在制作燃烧的红砂时有用，还是有钱后再购买吧。



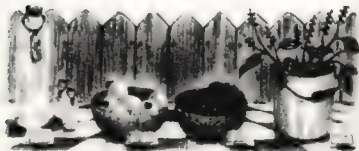
精细器具

进行精细工作时的器具，制作月之链等细小精密的物品时有用。



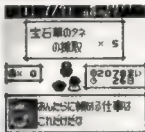
地球仪

基本上没什么用途。可以卖掉。



关于事物所的依赖

飞翔亭地奥提示的物品，每月1日，11日，21日更新一次。（右表的3、5只是1日），提示的条件见右边。在开始时只有一种，以后每当人气升到20、50，则会多出新的选择。在受依頼前，听听地奥的，并可以和妖精商量，参考他们的话很重要。慎重决定是否接受依頼。



依頼物品条件

- 1、只限0-2级易的物品，有1个以上。
- 2、级别在1-4之间的物品，有1个以上。
- 3、级别在4-7且理解度为高的物品。
- 4、人气20以上出现，物品级别1-5。
- 5、人气50以上，级别3-6。

依赖、日期和报酬

日期内物品种类各异，物品级别越高，日期越长。依頼品在规定日期内到飞翔亭，则可收到报酬，而且人气也会上升，日期过了，但在30天内到，得一半报酬，但人气值下降，人气一低，被托的次数不会再增。一次受托后，在工房被B键确认被表示的命令、内容和天数等。先确认法则后，再行动。

人气的增减

依赖与妖精的人气增减息息相关。由以下法则决定。

在日期之内完成，人气上升值为物品级别+2，如级易是1，升1，级别是0，不升。日期在30天内，人气不变。日期在30天外，人气减少。

报酬的计算

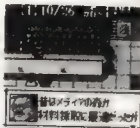
报酬 = (价值 X 个数 X8) + (人气 X2) + 150

价值因物品稀少度而各异。妖精的人气和物品的价值越高，就能得较多报酬。



关于冒险和冒险者

刚开始时,能去的地方较少。去飞翔亭听听意见,便能去更多地方。随着去的地方不断增多,经历的成功与失败越多,冒险者的级别也逐渐升高,画面上表示的往返日数与实际需要的有所不同,冒险前,还有滞留的日子。要将它计算进去。



关于经验值

妖精,冒险者无事回来,可获得经验,见到妖精笑脸,即是成功,失败则是失败。即使冒险中没战斗,也有经验。

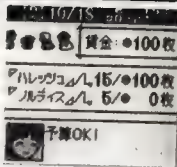
- 1.听地奥的话后,去开拓新场所十分必要。
- 2.滞留越久,妖精越危险。

雇佣冒险者

妖精一人去冒险十分危险。最好雇一个人。

在对话时,选择“请保护我”,就可以发出询问。如果有冒险者的情况下按要求支付雇佣金额就可以得到其保护了。

不过冒险者之间的能力差很明显,所以一次雇佣所花费的金钱也不同。一般来讲花钱越多,雇到的冒险者越强。



冒险者的地位

所雇的冒险者的地位,在工房里要先确认。基本项目和妖精差不多,这关系与妖精的交友度,这数值取决定冒险者的最高值,并每冒险一次,升1点。

- 1.出门前要给钱,两面不表示身份地位。
- 2.交友度:交友度不可太低,有时登高也不来保护的情况也有。



冒险者介绍

哈勒

初期装备:索风枪、金属板
常去地方:飞翔亭、工房附近
飞翔亭的常客,用枪,级别很高,能去远方冒险,佣金也便宜。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
178	54	48	1500	55	100

成长度

HP	攻击	防御
3-6	1-2	1-2



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
365	54	48	2700	30	400

成长度

HP	攻击	防御
4-8	1-2	1-2

艾得

初期装备:圣骑士的剑、

常去地方:城、武器屋附近的表情,各方面能力都很强,但佣金过高,交友度过低。



冒险者介绍

米莉

初期装备 木杖、冒险者的服装
常去的场所：工房附近

玛莉和艾露的邻居，虽也能雇用，但级别太低，装备也太过低级，毫无使用价值。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
50	4	4	100	55	30

成长度

HP	攻击	防御
1-4	0-1	0-1



卡农

初期装备 长剑、皮
常去的地方：宿屋附近
流浪的冒险者，有很强能力，但是不受女性欢迎，佣金也贵。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
180	29	27	1500	55	140

成长度

HP	攻击	防御
3-7	1-2	1-2



冒险者介绍

奥本

初期装备 斧头、冒险服
常去地方：武器屋内。

妖精镇附近想作一流炼金士，能吃苦，佣金便宜，容易雇用。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
80	12	20	600	55	60

成长度

HP	攻击	防御
3-5	1	0-1



米亚

初期装备：冒险者之服
常去地方：自己家附近

大财主家的女儿，体弱多病，吃了玛莉的药，身体有好转，刚加入冒险者行列。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
42	3	2	100	65	0

成长度

HP	攻击	防御
2-3	0-1	0-1



冒险者介绍

库拉斯

初期准备:白银杖、冒险服
常去的地方:工房附近

不断学习炼金术,十分优秀,交友度较低,对玛利的好意始终不会直接表白。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
178	54	48	1500	55	100

成长度

HP	攻击	防御
3-6	1-2	1-2



娜姐

初期装配:盗贼服
常去地方:飞翔亭附件

十分硬派,以前做过盗贼,改悔后加入冒险行列。能力较一般人高。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
120	16	15	1200	50	90

成长度

HP	攻击	防御
3-6	1	0-1



冒险者介绍

鲁温

初期装备:阔刀剑、皮带,
常去的地方:飞翔亭

鲁温是个有阳刚之器男子汉,告别双亲旅行,是作为冒险者不太一般,利金便宜且HP值高,是个理想的伙伴。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
135	21	18	1200	50	80

成长度

HP	攻击	防御
5-9	1-2	1-2



缪

初期装备:有曲刀
常去的地方:飞翔亭

南国出身的女子,一身南方衣着,比较怕冷。个人能力较低,但武器方面对能力有所弥补。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
86	15	10	800	50	80

成长度

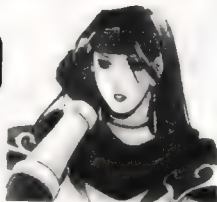
HP	攻击	防御
3-6	0-2	1



冒险者介绍

可莉

初期装备:长剑、护胸。
常去的地方:武器屋一带。
有一半魔族血统,所以有一头红发。有很强战斗力,非常适合冒险。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
180	25	20	1500	50	120

成长度

HP	攻击	防御
4-7	0-2	2



若露

初期装备:持有木杖,冒险服。
常去的地方:杂货铺。
艾露的同学,也是炼金士,很难托付的大人物,不过不用雇佣金到是不错。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
42	7	5	100	55	0

成长度

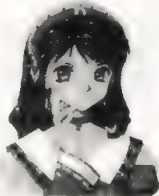
HP	攻击	防御
2-4	0-1	0-1



冒险者介绍

阿伊

初期装备:木杖、冒险服。
常去的地方:学校附近。
艾露原来的对手,现在成了好朋友,交友良好,不过受雇后也不要佣金,很不错。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
60	3	2	200	30	0

成长度

HP	攻击	防御
2-3	0-1	0-1



米鲁卡

初期装备:有木杖,冒险服。
常去的地方:教会。
教会的修女。对女神十分相信。但能力十分低,对万事都有兴趣,所以尽量别带她去冒险。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
40	2	6	1500	55	0

成长度

HP	攻击	防御
2-3	0-1	0-1



冒险者介绍

由莉

初期装备:冒险服
常去的地方:飞翔亭

扎鲁附近小港出身,
渔民的女儿,很有冒险能
力,特别是在海上,有了她
战斗发生机率更少。



初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
120	16	15	1200	50	90

成长度

HP	攻击	防御
3-6	1	0-1



罗玛

初期装备:短剑,皮套
常去的地方:飞翔亭,工房
南国出身的舞蹈者。
到处旅游,但是冒险的能
力并不太强,不过成长前
途还是很不错的。

初期能力

HP	攻击	防御	经验	交友	金额
86	15	10	800	50	110

成长度

HP	攻击	防御
3-6	0-2	1



关于装备

物品类

冒险出发前,要装备好武器,因为这些装备对冒险者的能力修正是非常大的。在工房中,装备一栏中有的,就是能装备的物品,调合出来的物品也可以。

武器类

武器从武器架得到。力量,的妖精及装备盗贼和盗贼中。价格栏写着“时间药也”就不能装备。

有些作为武器使用,日常生活用一个还是可以。

关于 BOSS

战斗中,它显示战斗回数,胜利次数。遭遇 boss 也会显示。
boss 的资料

在每一版本中各有3名,他们的资料应记住。

攻击 boss 的要点

除了冒险者的级别需更高外,为了打败 boss,还有以下要点:

带上攻击力高的冒险者。

带上攻击力高的物品。

准备大量补 HP 的物品

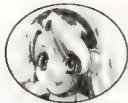
出发前补满 HP 和 MP

制出强力武器

妖精回工房后,自动报告回数,不显示

不能避开 boss,必须一次又一次攻击





全部事件大公开

接下来介绍事件,游戏中发生的事件可分为5部分。各部按顺序记载,发生的事件要检索时,游戏中番号名称都没有,只有查其内容,战时,查本书则比较容易。

表的读法:

- 1 事件番号,所有事件都有编号,各事件有关系时,可连续检索……
- 2 事件名,本书中才有,游戏中没有。
- 3 发生场所:有复数场合说明,哪里都有可能。
- 4 事件内容:简单说明内容
- 5 发生条件:只有条件满足,才能发生。
- 6 发生结果:此事件发生可能引起彼事件开始。

001 魔法掌握

条件:去图书馆,炼金术15级以上,在工房发生。
结果:调合成功,炼金术24级上。

002 时间调合

条件:时间调合,和奥本会面后,在工房发生。
结果:调合2回以上印古来访问工房,调和4次以上会再次来到工房,6次以上奥本访问工房,8次以上会有特别的客人访问工房。

003 富那的委托

条件:第1年7月1日以后,和富那见过面,在飞騨手与富那说话。
结果:被拜托,得到700银,人气+5,并能得到参考书《酿酒》第1章。

004 饮酒父亲的托付

条件:003事件发生后,和父亲说话。
结果:被委托,成功后人气+10,《酿酒》第2章读破。

005 秘密图书馆

条件:进图书馆,炼金术17级以上,检查图书的门。
结果:里面的门锁住了,第二天再来时,有字条提示,按提示开门,进入秘密图书馆。

006 奥本的研究(1)

条件:第1年3月1日以后,和米莉·奥本见面后,在工房发生。
结果:研究事件(2)发生,对(014)理解度升至2。

007 奥本的研究(2)

条件:第2年3月1日以后,006事件必须发生,和米莉奥本见面后。
结果:008奥本的研究(3)事件发生。

008 奥本的研究(3)

条件:第3年3月1日以后,007发生后,工房污染度100以下。
结果:工房污染到200,理解度上升2。

009 石之魅力

条件:城周围占下方70%的概率发生该事件。
结果:《石之魅力》第三章完全读破。

010 卡农和珍珠

条件:第2年7月1日以后,和卡农见面后,持有100银币以上,去面包屋和他说话。
结果:可选择是否买面包,和其交友情+5并得到参考书《珍珠之旅》。

011 合鲁和装饰品

条件:第2年9月1日以后,在武器屋和老板见面,再进入武器屋。
结果:和武器屋的老板聊天,得到《魅惑的装饰品》。

012 金属馆

条件:第2年9月1日以后,买了《炼金术讲座(下)》后第2天,人气达到20以上,去过武器屋20次以上,和老板说话。
结果:可把特殊物品卖给武器屋,第2天还可以买武器。

013 罪与罚之灾

条件:和商人说过话。
结果:商人卖的物品中多了罪与罚之灾,卖了后,理解度升至3。

014 能否进入图书馆

条件:第1年9月1日至第4年8月29日,进图书馆和印古说话。
结果:9月1日后炼金术升上5,印古来工房访问,通行证到手,以后就能进入图书馆。

015 缪的烦恼

条件:第1年2月2日至第4年8月30日之间,和缪、富部见面。
结果:和缪的交友度+15,《珍味之旅》第2章能读懂。

016 奇迹医学书

条件:炼金术10以上,和神父见面说话。
结果:炼金术10以上读懂《奇迹医学》第1章,15以上懂第2章。

017 温泉传言

条件:第1年6月1日至第3年6月30日和秀好说话。
结果:知识+5,“去温泉”发生。

018 去温泉

条件:每年6月1日至8月1日,冒险者级别15以上,在工房内。
结果:疲劳度、HP、MP值完全恢复。

019 觉醒

条件:第2年6月至第4年8月28日,和耶泰的友好度+15。
结果:读懂《火药》第2章,过1日。

020 秘密日记

条件:第2年6月1日以后,炼金术20级以上,在工房。
结果:读懂《秘密日记》。

021 没有卡片

条件:进入图书馆,在工房里找卡片。
结果:炼金术升5,再和印古说话,验证卡到手,可进入内部图书馆。

022 炸弹女

条件:有参考书《火药》去过武器屋5次,和老板见面说话。
结果:读懂参考书《火药》的第2章。

023 垃圾中的宝物

条件:第2年4月1日以后,和奥本见面,和阿宜、诺鲁见面,确定垃圾周围没人。
结果:得到废弃物D。

024 再发(1)

条件:第2年1月1日后,和西阿见面,去他家。
结果:再发(2)发生,读懂《解药》第4章,《奇迹医学书》第1章。

025 再发(2)

条件:第3年1月1日后,(1)发生过,去西阿家。
结果:第2天,带不思议的光球去西阿家,读懂《奇迹医学》2、4章。

026 再发(3)

条件:第4年1月1日以后,(02)发生过,去西阿家。
结果:之后第2天,带特效药2再去一买,人气升10。

027 海人的烦恼

条件:第2年至第4年,和尤里卡见面,谈话。
结果:读懂《珍味之旅》交友度+10,人气+5。

028 遇见妖精

条件:第2年9月1日后,进入图书馆,人气39以上。
结果:人气+10,读懂《印古文书》。

029 艾阿之塔

条件:和艾特见面,与之交谈70%概率发生。
结果:能去艾阿之塔。

030 罗卡沙漠

条件:回对131(问题)和奥本说话。
结果:能去罗卡沙漠。

031 东大地

条件:第1年4月1日后,和塔鲁见面。
结果:能走东大地。

032 青之丘

条件:第2年3月1日后,和米利见面,谈话。
结果:能去青之丘。

033 乌奈城

条件:第5年9月1日前发生。

结果:能去乌奈城。

034 艾得登场

条件:和王室入口的士兵说话,进入城中。

结果:艾得出场。

035 哈勒出现

条件:第1年9月1日至第4年8月30日,入飞翔亭。

结果:哈勒出现,可雇佣。

036 奥本出场

条件:妖精树前和他说话。

结果:奥本出现,以后就可雇佣他。

037 卡农出现

条件:第1年9月1日至第5年8月30日和武器屋前的卡农说话。

结果:卡农出现,可雇佣。

038 印古先生出场

条件:第1年9月1日至9月30日在工房。

结果:印古出现。

039 米利登场

条件:第1年10月2日至第4年8月30日,工房外发生。

结果:他出现,可雇佣。

040 音乐家古勒

条件:和钢琴家谈话。

结果:持有以下物品,BCM变更。

041 看不见的卡克

条件:和奥本见面,炼金术级别15以上,检查妖精树。

结果:MP值补3,对(141)理解度升1。

042 圣骑士艾特

条件:和艾特见面,说话,冒险者级别25以上。

结果:第2天可雇他。

043 西亚出场

条件:第1年9月2日至第4年8月30日,在工房。

结果:西亚出现,可雇佣。

044 库莱斯出场

条件:第1年10月1日至第4年8月30日,在工房。

结果:库莱斯出现,并可以雇佣。

045 缪出场

条件:第1年10月1日至第4年8月30日,每年的3月1日,去飞翔亭随机发生。

结果:缪出现,以后可雇佣。

046 克利出场

条件:第1年11月1日至第4年8月30日,有1个以上,出门走。

结果:克利登场,以后雇佣。

047 奈泰出场

条件:第1年12月1日至第4年8月15日,离开飞翔亭。

结果:奈泰出现,可雇佣。

048 若鲁出现

条件:第1年2月1日至第4年8月30日,离开工房。

结果:若鲁出现,以后可以雇佣。

049 秀娃出现

条件:从第1年6月5日至第4年8月10日,在工房周围与他说话。

结果:秀娃出现。

050 鲁纹出现

条件:第1年8月12日至第4年8月30日,进飞翔亭。

结果:鲁纹出现,以后可以雇佣。

051 特勒大愤

条件:和特勒见面,说话。

结果:被委托采魔法药,然后再去采一次。

052 扯谎

条件:和奥拉说话,再和神父说一次话,第2天和杂货店老板说话。

结果:故事情节053发生。

053 离家出走的

条件:052发生,听了奥拉所有语言,再和奥拉数次说话。

结果:没有。

054 商人来了

条件:第1年4月10日至第5年8月15日,偶数月的10日至15日,进室,在工房。

结果:偶数月10日至15日来商人,可买东西。

055 本章

条件:和卡农见面得到(082)草4棵。

结果:和卡农友好度+5。

056 卡斯饼(1)

条件:第3年3月1日至第3年4月30日,和卡农见面和他交友度60以上,自卡斯饼在工房。

结果:和卡农友好度+5,事件57发生。

057 卡斯饼(2)

条件:第3年6月1日至第3年7月30日,和卡农交友度60以上,有饼,在工房。

结果:和其友好度+5,事件58发生。

058 卡斯饼(3)

条件:第4年9月1日至第4年10月30日,事件56、57已发生。

结果:和卡农友好+10。

059 库莱斯来了(1)

条件:第1年4月1日至第1年6月30日,和他见面,在工房。

结果:和库莱斯交友度+2,发生事件60。

060 库莱斯来了(2)

条件:第2年10月1日至第2年12月30日,在工房。

结果:与之交友度+3,事件61发生。

061 库莱斯来了(3)

条件:第2年4月1日至第2年6月30日,在工房。

结果:交友度+5。

062 善弟恶兄(1)

条件:炼金术5级以上,和一人说话,再次说话带上中和剂。

结果:和哥哥说话,中和剂存货-1,和弟弟说话+1,发生事件63

063 善弟恶兄(2)

条件:炼金术10以上,说话时带强牙,1号是兄16-30号是弟。

结果:和哥哥说话强牙的存货-1,和弟弟说话+1,发生事件64。

064 善弟恶兄(3)

条件:炼金术15以上,谈话时用M子弹去每月1-15号,16-30号。

结果:和哥哥说话M子弹-1,和弟弟说话+1。

065 谜之王子

条件:第2年9月1日至第3年7月30日,和艾得见面,出工房。

结果:金币存货+1,人气+10,得到入王宫的通信许可证。

066 哈齐和卡斯

条件:有蜂蜜2个以上,和面包店主说话。

结果:蜂蜜存货-1,中和剂存货+1。

067 面包屋的说教

条件:第2年9月1日至第4年8月30日,和面包店主说话。

结果:没有。

068 厉害的哈勒(1)

条件:和哈勒见面,和艾特见面,和哈勒交友度60以上。

结果:和哈勒说过话第2天,事件69发生。

069 厉害的哈勒(2)

条件:第2年6月1日至第3年10月30日,事件68已发生,和哈勒交友度70以上,在工房发生。

结果:冒险者在19-20左右时,发生变化,但无影响。

070 特别的见面

条件:第2年9月1日至第4年8月30日之间,与鲁叙见面,说话,交友度70以上。

结果:事件071发生。

071 剑术指南(1)

条件:第3年4月1日后,冒险者级别22以上,事件70已发生。

结果:与其交友度+1,发生(2)。

072 剑术指南(2)

条件:第3年7月1日以后,冒险者级别24以上,交友度80以上。

结果:防御力+3,(3)存货+1。

074 教会(1)

条件:第2年9月1日至第4年8月30日之间,和神父、西亚见面,与西亚交友度80以上。

结果:事件75发生。

075 教会(2)

条件:第2年9月2日至第4年8月30日,事件74发生后第2天,和库莱斯见面,交友度40以上。

结果:听说关于结婚的事。

076 怪盗

条件:第2年2月1日以后,和奈塔见面,谈话,有阿鲁之水进杂货铺。

结果:阿鲁之水货存-1,和奈塔说话阿鲁之水+1。

077 家里的客人

条件:第2年4月1日至第3年12月30日,进房和妮娜说话。

结果:翌日,妮娜来工房,得银币1500,人气+15。

078 名物

条件:第3年3月1日至第3年4月30日,级别21以上。

结果:得银货1820,或一无所获。

079 对手

条件:炼金术6级以上,和米莉见面。

结果:事件80、81、82、84发生。

080 调合胜负(1)

条件:第2年2月1日至第2年2月25日,事件78发生,和米莉友好55以上,在工房。

结果:3月2日至3月25日带(049)去,则得银币1000,人气+5。

081 调合胜负(2)

条件:第3年2月1日至第3年2月25日,事件79发生并和特阿见市。

结果:3月2日至3月20日带麻疯药去,得银币1500,人气+5,友好+1。

082 调合胜负(3)

条件:第4年2月1日至第4年2月25日,事件79未发生。

结果:3月2日至15日带神的力量去,则得银币1800,与米莉交友度+1,神的力量货存-1。

083 完全胜利

条件:3次调合全胜,在工房发生。

结果:和米莉友好+5。

084 克利和米莉(1)

条件:第2年9月1日至3月1日,和克利见面,事件79发生。

结果:两人将在以下地方出现:1教会周围,2武落摩周围,3外门。

085 克利与米莉(2)

条件:事件84发生,有遗忘药,在工房发生。

结果:交友度+5,遗忘药-1。

086 生日快乐

条件:第3年,每年的7月14日,和鲁乌见面,有冒险者之酒在工房。

结果:交友度+5冒险者之酒-1。

087 米鲁出现

条件:在教会和米鲁说话。

结果:米鲁出现,以后可雇佣。

088 诺鲁出现

条件:第1年9月2日至第4年8月30日,在工房发生。
结果:诺鲁出现并可雇佣。

089 阿宜出现

条件:第1年10月1日至第4年8月30日,和诺鲁见面,和阿宜说话。
结果:阿宜出现,可雇佣。

090 荷鲁先生再出现

条件:第1年10月1日至第4年8月30日,和印古见面。
结果:荷鲁出现。

091 大古拉斯出现

条件:第1年11月1日至第4年8月30日,在城周围与大古说话。
结果:大古出现,可雇佣。

092 罗马出现

条件:第1年11月1日至第4年8月30日,在飞翔亭与之说话。
结果:出现并可雇佣。

093 西亚出场

条件:第1年11月1日至第4年8月30日在工房。
结果:出现。

094 由莉出场

条件:第1年5月1日至第4年8月30日,在门外与之对话。
结果:由莉出场并可雇佣。

095 印古出场

条件:第2年10月1日至第4年8月30日,出工房。
结果:印古出场。

096 比赛

条件:和飞翔亭里饮酒的老板说话。
结果:出现选择时,选象时、调合、逃走、观察加5,选不象,则战斗、扫除+5。

097 明白了

条件:和鲁伊说话。
结果:出场选择。选明白,则采取、调合、逃走各+5,选否,则观察、战斗、扫除各+5。

098 不对劲的家

条件:走进面包店左边人家。
结果:事件99发生,又有选择,选在意,观察、扫除+5,选否,调合、逃走、战斗+5。

099 怪人影

条件:事件98发生,见到米勒在工房。
结果:买香有元骨骸的商人出现,每数月10日至15日商人上门。

100 克拉

条件:每天去一次面包店聊天,连去8天。
结果:人气+5。

101 骑士

条件:和大店见面,与之友好度70以上,工房污染120以上。
结果:工房污染为0。

102 新的类型

条件:第1年5月1日以后,和罗马说话。
结果:回答OK,扫除+10,发生事件103,回答否定,温柔-5。

103 新的类型(2)

条件:事件102已发生,并选择OK,能力值扫除40以上,和罗马说话。
结果:回答OK,调合+10,发生事件104,回答NO,温和度-5。

104 新的类型(3)

条件:事件103发生,并选OK,MP200以上,和罗阿说话。
结果:回答OK,逃走+10,事件105发生,回答NO,温和度-5。

105 新的类型(4)

条件:事件发生,并选OK,速度50以上。
结果:星之盾+1。

106 虹色荷猛

条件:与荷鲁见面,炼金术 10-25。

结果:炼金术 40 以上,读得《生命之泉》第 1 章。

107 模特

条件:进行关于所有人的会话,再高调一次取水。

结果:整理书架得银币 2000。

108 对手

条件:炼金术 8 级以上,和米莉对话。

结果:整理书袋得银币 2000。

109 米莉的物品(1)

条件:从校长处听米莉的话。和米莉说话。

结果:被拜托祝福之酒 1-5 个(2)发生

110 米莉的物品(2)

条件:事件 110 发生后几天。

结果:事件 111 发生。

111 米莉的物品(3)

条件:之后几天又说话。

结果:被索爱折磨苦草,从米莉处借得《读解书》,事件 112 发生。

112 恋之后叛

条件:事件 111 发生之后,石块附近有物品,检查石板。

结果:与阿宜友好度 +10。

113 住宿

条件:有 1000 元以上,和主人谈话。

结果:住,用去 500 元,不住,无。

114 月之实

条件:第 2 年 9 月 1 日前,对月之实理解度 1 以上,与布鲁说话。

结果:吃:人气 +4,不吃: +8

115 隐形药

条件:第 2 年 9 月 1 日前,对隐形药的理解力在 1 以上,和杂货店女主

角。

结果:魔绳 -1,得到 1200 元。

116 关于主人的绳

条件:115 事件发生并持有魔绳和女主人对话。

结果:魔绳 -1,得银币 200。

117 打钟人的烦恼

条件:2 月 4 日以后,在 2 房。

结果:事件 118 发生。

118 出现!钟的秘密

条件:事件 117 发生,有沙漏和打钟人说话。

结果:选择,选金钱得 2000 元需要的物品,得金币,不选,第 2 天去计时台一次,人气 +10。

119 梦斯塔的夏郁

条件:第 2 年 2 月 15 日至第 4 年 8 月 30 日,和诺鲁见面。

结果:第 2 天再交谈,交友度 +10。

120 真的结婚吗?

条件:第 3 年 9 月 1 日以后,和大古见面,对《026》理解度 1 以上,进杂货店。

结果:大古突然结婚,与之交友度 +10

121 乎勒的夏郁

条件:第 3 年 1 月 15 日以后,和乎勒、哈勒见面,未雇哈勒。

结果:跟乎勒对话后,哈勒离开。

122 妖精存在论

条件:第 3 年 7 月 1 日以后,与卡农见面。

结果:和卡农交友度 +5,疲劳度 +10。

123 次日

条件:第 5 年 9 月 1 日至第 5 年 11 月 30,情人节之链发生。

结果:得到冰一个。

124 诺鲁先生

条件:第5年10月1日以后,和诺鲁见面。

结果:选诺鲁为师,交友度+5,选不能为师兄,交友度+10。

125 特藏画卷

条件:和库斯特说话。

结果:被拜并买干花,有7个以色换画。

126 生日什么时候

条件:每年9月15日至10月15日,在工房。

结果:问妖精生日是什么时候,告诉正确日子发生事件128。

127 生日

条件:每年11月1日,错误生日,在工房。

结果:对(100)理解度为2,温和度-2。

128 生日2

条件:每年11月5日,在工房。

结果:对珍贵的蛋糕理解度为2,月之粉变多1个。

129 过了的生日

条件:关于126的问题,今天回答妖精问题。

结果:妖精给物品,1次;栗子1个,温和度-1;奥校10个,温和度-5;玉石10个;风铃器10个,温和度-150。

130 考试通知

条件:每年7月1日至7月30日,看提示板。

结果:事件131发生。

131 提问

条件:每年7月15日至30日,和奥本说话。

结果:回答问题

132 奥本的结果发布

条件:每年8月1日至8月30日。

结果:答对4个,交友度+10,对3个,+5,对2个不变,对1个-5,不对-10

133 恐怖的争执

条件:第1年1月1日至第1年1月30日,和西亚对话。

结果:皇子生入来工房,通知大会的里,2月15外出,人气+5。

134 没有巴恩的日子。

条件:每年8月3日至8月4日,和阿乌说话。

结果:无。

135 妖精回乡

条件:每年12月27日,前,情书选列在,在工房。

结果:温和度80以上,日回来,20-79时,第2年1月回来,19以下,1月10日回来。

136 苦情

条件:第3年9月1日以后,废弃物有30个以上,在工房。

结果:人气-10,事件137发生。

137 核对

条件:每年3月6,9日,12月的30日,事件136发生,在工房。

结果:废弃物20以下,人气-3,21以上,-5。

138 反抗

条件:第3年9月1日至9月30日。

结果:查工房的锅,采取,在飞翔亭与地奥说话,出工房。

139 反抗期

条件:第3年9月15日至10月15日。

结果:事件143发生。

140 反抗期结束

发生条件:第3年11月1日至第3年11月30日,事件138发生一次。

结果:无。

141 突入反抗期

条件:第3年10月1日至10月30日,反抗期发生第2天,在工房。

结果:在菜单中,“物品”“装备”“调查”不能选,不能到工房外进行,和妖精对话即使选择“放弃”结果反抗期,温和值也-10。

142 地图学习

条件: 看外门周围地图。

结果: 直到第九年才加上点知识, 第 10 月 + 10, 选择否无变化。

143 喷水

条件: 炼金术 9 级以上, 查一查周围板, 喷水内。

结果: 是, 则 5 为确率, 疲乏 -10, 5% -5, 0 无, 则无情况。

144 石像梦

条件: 查石像, 和古鲁说话。

结果: 打败“赤西人”或“魔王”石, 石像以之命名。

145 恋之梦

条件: 第 2 年 6 月 1 日至第 4 年 12 月 30 日, 和西亚见面, 亲和度达 15.65 以上。

结果: 亲和 +5, 知识 +10

146 妖精之法

条件: 第 1 年 1 月 1 日至第 4 年 12 月 30 日, 印占会面, 亲和 40 以上。

结果: 选 1 亲切力 -5, 选 2, +5。

147 招店长

条件: 第 2 年 12 月 1 日至第 2 年 3 月 30 日, 和众人见面 30 以上的人气。

结果: 知识 +5, 人气 +5, 钱加 1000, 第 2 天选 1 则亲切度 +5, 选 2, -10

148 反抗期抗玛莉篇

条件: 第 1 年 4 月 1 日至第 1 年 8 月 30 日, 在工房。

结果: 事件 149 发生。

149 姐姐和我

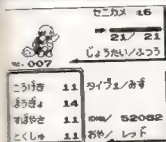
条件: 第 1 年 4 月 1 日至第 1 年 8 月 30 日, 在工房。

结果: 事件 150 发生。

150 我要加油

条件: 姐姐和我事件发生完, 第 2 年 4 月 1 日至第 2 年 8 月 30 日, 富陵级和炼金术 14 级以上。

结果: 事件 151 发生。



口袋妖怪

红·绿·蓝

这款游戏作现在几乎是任天堂的新一代高调了, 能取得如此伟大的成绩, 其游戏性自然是拔群, 是地不能不说的游戏。

GB

厂商: NINTENDO 类型: RPG

发售日期: 1997.2.27

完全攻略

喂, 当心草丛里!”这个声音的
三人是奥基德博士(オーキド)。

正当少年红(レッド)独自一人
时, 博士叫住他, 并告知草丛里
栖息着野生的ポケモン(ポケッ
モンスターの简称)。除非身边带
着自己的ポケモン, 不然会很危
险, 当下不由分说, 将少年带到了
他的研究所。

故事就这么拉开了序幕, 玩家
所扮演的角色就是名叫红(レッ
ド)的少年(当然名字可自取), 住
在乌伊拉村(マサラ)。跟随博士
到达研究所, 同时也遇上了博士的
孙子, 另一位名叫绿(グリーン)的
少年, 博士让红在他所拥有的三只
ポケモン中任选一只相赠(三只ポ
ケモン分别为: 龙、龟和植物系的
怪物, 均能有两次进化), 好好挑选
吧。挑完后, 绿也挑了一只, 并提
出挑战。作为开战, 先熟悉一下
系统吧。而后他离开, 但看样子,
以后免不了会再次与他打交道。
告别了博士, 可以离村了。果

然如博士所言, 草丛里确实藏有
不少怪物, 好好练一下级吧。很快
便来到了永恒村(トキワ), 在
SHOP 里, 从店主手中得到おと
けもの。连忙赶回研究所将它交
给博士, 于是指令中多出: 顶ず
かん(图鉴), 这意味着可以开始
着手收集ポケモンの工作了。顺
便再去: 造访居家, 拿到タウン
マップ(镇子地图), 可以正式出
发了。

一路向北行进, 间大座挡
住去路, 只有通过常绿森林(トキ
ワのもり)才能找到出路。在森林
里会首次遇上ポケモントレーナ
ー(怪物教练)这种身份的人, 而
与之交战是见识大多数怪物的重
要手段, 所以千万不要错过。

红走出森林, 发现已来到尼
维村(ニビ)。村里建有一座博物
馆, 只要花 50 日元就可进去大开
眼界一番。另外红还发现有一间
屋子标有 GYM 记号, 推门而入才
知道这个世界的八位首领(リー

ダー)之一住在这里。不过红才不理睬那些,相信自己的实力,果然很轻松地打败了他,还得到34号机器以示鼓励。

在雕像处发现绿的签名,才知他已先到一步,并且也打败了首领。此时村石的道路可通行。但一路上危机重重,好不容易摆脱怪物教练们的纠缠,来到欧基米山脚下(オッキミヤマ)。洞口有一间POKE内会遇上一个卖ポケモンの,虽然以后可以通过其他方法得到,但早一点培养总不是坏事。虽说要多花500日元(此ポケモン位约129号,当前素质极差,但至20级摇身一变,厉害非常)。

红来至洞内,一面战斗,一面前进,虽有点累但收获不小。途中所得各宝物中有一名为月之石(ツキのいし),能使某些物种立即进化。在打败这里的首领后,他会让红从他身后两块古代物种化石中选一块(有大用,妥善保管)。出了山洞,便是宝兰村(ハナダ)。不出所料,第二位首领在此,上门去好好调教一番吧。村里开有一间自行车商店,不过绝对是买不起的。

正要过村北的桥时,遭到了久违的绿,不免又要“惺惺相惜”一番。幸好红未曾用过武功,仍然取胜。过桥后来到海角的小屋(みさきのこや),见到了变成怪物模样的正木(マサキ)。交谈中得知他已

造好一架机器来使他恢复人形。答应帮助他后,正木走进那台机器,而红则去操纵桌上的主控电脑。一阵忙碌过后,正木成功地恢复人形走了出来。为表感谢,他还给红一张船票(ふねのチケット),造访可借此乘船游览一番。带着疑问,红回到宝兰村,发现右面屋门口的警卫让开了路,进去瞧瞧。哇噻,屋内是一片狼藉。询问了主人后得知有人来捣乱,而后又打破了墙逃走了。红立刻追上去,果然在屋后发现了一个形迹可疑的人,未谈几句就露真面目,红毫不客气地教训了他,并从他身上“搜”出了28号机器。陈列三样道具,可分别与屋内人换取三种不同的机器,但必须多买一个第一号道具备用。

往右出村,将此道具交给警卫,这下他放行了,于是红来向绿家村。村里有一座高11层的大厦,在3楼会得到钥匙卡(カードキー),可以打开那些门。再次与绿、神交手,之后与屋内人交谈,可得强力球(マスタボール,最强力的ボール,仅此一件)。出了大厦,BOSS屋门前已无人阻挡。这下又有仗打了。村里还有另一间BOSS屋,不过是假冒的,若有兴趣打败里面的首领,可从两个ポケモン中任选一个。

来到石竹村,去村上方向岩区(サファリゾーン),花500块钱买30个守岩猴(サファリボー

ー)三只猫吧。这里的怪物都不错,值得一提的是水池里的迷你龙(ミニリュウ),别看现在弱得像“面瓜”,待两次进化后包管你大吃一惊,绝对值得培养。还有不少其他怪物,是刚进绝对没有的,用心捕捉了,捕捉时共4项指令,其中エサ是喂饱,いし则是拿石头砸,不同怪物必须采取不同手段才能抓到(例如迷你龙就得先喂饭再捕捉,包管手到擒来)。在岩区内先找到一副金象牙(きんのかいば),出来后把它交给POKE屋屋内的人,他会很感激地把34号换传机器交给红(能力:变く,かいりき,作用:力量爆发推动岩石,装备:兽类),并让红再去找岩区财宝屋(トレジャーハウス)里的人。只好再花500日元,找到后会得到03号换传机器(能力:变く,なみのり,作用:下水,装备:水生类),这下又有新地方可去了。

从村两下水,一直游到学生岛(ふたごじま),穿过岛上山洞。洞内机关须用かいりき能力推动岩石,使之落到最底下,等到2块都落下并阻住水流,就可出洞了。另外洞内还有一头凤凰,动一番脑筋争取“登用”吧!再次下水,游至绿村,第七位BOSS就在此。村内的研究所,可将以前获得的化石(コハキ)或琥珀(コハク)通过一系列高科技技术提取细胞培育出史前怪物,其中化石培育出的可进化。BOSS屋有机关把,先去屋下的楼内找钥匙。那些雕像是用来控制门

的开关的,反复摸索,终于到手了秘密钥匙(ひみつのカギ),可以进BOSS屋了。打败BOSS卡拉(カッラ),沿上方水路回到了红的家。

现在该去哪儿了呢?对了,是永恒树。还记得么?早就发现了BOSS屋,但始终不让进,现在应该可以了吧。又是神!不过这次他及其属下的实力确有提高,不可掉以轻心。打败后别忘了再次交谈,而后他就一消失了!

至此,红已打败了全部八位首领,但还不算完。向西北方的影子村走(セキエイ),路上会遇上绿。他的众多强大妖怪中队跟リザードン最为厉害,不过只要属性相克,也是极其简单的。

到达岩后,向各卫兵依次亮出自己苦战战斗获得的各枚勋章之后来到迷宫内。机关同样要推动岩石压住才行,而仔细寻找会发现一头凤凰,登用!终于到达影子村,这儿可购物、休息、很照顾玩家吧!补充道具后,上路。

进入屋后门内,这儿是第一道关卡。天哪,才第一位就这么厉害。若没有50级以上的实力,机关真来,练级!等到实力大增,再去挑战,经过连续四道关卡后,就要与绿进行最后一场冠军争夺赛。经过一阵天昏地暗的拼杀,终于打败了绿的六十级恐怖妖怪。这时博士赶来,宣布红成为新的冠军,之后就是大結局。

不过在STAFF画面后再进入游戏,取回进度,发现在出发地萨

卡拉(サカラ)。来到宝兰村,过桥后下水,到一山洞口,进去后发现全是超强的怪物,而最深出更有一头70级的怪物,赶快“登用”吧。另外从宝兰村东面出村,到占上角,有一条河流。下水会一直来到无尽发电所(むじんはつでん)

怪物捕捉大公开

初期能力低下的怪物也装着手炮齐。比如11号、14号、129号、147号怪物的能力值都很低,但是如果细心培养令其变身的活,就可以得到相当厉害的怪物了!

しよ),里面可捕获一头50级的怪物。努力去完成大图鉴吧,全部共150种。据笔者所知,至少需2位玩家通过通信交换才能完成,所以笔者无法知道完成150种起点的结局会否有不同。

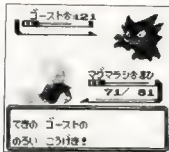
图鉴编号/怪名	原本	属性	进化形态以及所需条件
1 フシギダネ	赤/绿	草/毒	2 フシギソウ(16)/3 フシギバナ(32)
2 フシギソウ	赤/绿	草/毒	3 フシギバナ(32)
3 フシギバナ	赤/绿	草/毒	无
4 ヒトカゲ	赤/绿	炎	5 リザード(16)/6 リザードン(36)
5 リザード	赤/绿	炎	6 リザードン(36)
6 リザードン	赤/绿	炎/电	无
7 センガメ	赤/绿	水	8 カメール(16)/9 カメックス(36)
8 カメール	赤/绿	水	9 カメックス(36)
9 カメックス	赤/绿	水	无
10 キャタピー	赤/绿	虫	11 トランセル(71)/12 バタフリー(10)
11 トランセル	赤/绿	虫	12 バタフリー(10)
12 バタフリー	赤/绿	虫/水	无
13 ビードル	赤/绿	虫/毒	14 コクーン(71)/15 スピアー(10)
14 コクーン	赤/绿	虫/毒	15 スピアー(10)
15 スピアー	赤/绿	虫/毒	无
16 ボッポ	赤/绿	ノーマル/水	17 ビジョン(18)/18 ビジョット(36)
17 ビジョン	赤/绿	ノーマル/水	18 ビジョット(36)
18 ビジョット	赤/绿	ノーマル/水	无
19 コラッタ	赤/绿	ノーマル	20 ラッタ(20)
20 ラッタ	赤/绿	ノーマル	21 オニスズメ(22)
21 オニスズメ	赤/绿	ノーマル/水	22 オニドリル(20)
22 オニドリル	赤/绿	ノーマル/水	无
23 アーボ	赤	毒	24 アーボック(22)
24 アーボック	赤	毒	无
25 ピカチュウ	赤/绿	电	26 ライチュウ(雷の石)

注:“进化形态与所需条件”一栏中包括可进化怪物的编号、名称,括号内是进化所需的条件(LV、道具、通信)。

图鉴编号/怪名	原本	属性	进化形态以及所需条件
26 ライチュウ	赤/绿	电	无
27 サンド	绿	地	28 サンドパン(22)
28 サンドパン	绿	地	无
29 ニドランメス	赤/绿	毒	30 ニドリーナ(16)/31 ニドクイン(月の石)
30 ニドリーナ	赤/绿	毒	31 ニドクイン(月の石)
31 ニドクイン	赤/绿	毒/地	无
32 ニドラン(オス)	赤/绿	毒	33 ニドリーノ(16)/34 ニドキング(月の石)
33 ニドリーノ	赤/绿	毒	34 ニドキング(月の石)
34 ニドキング	赤/绿	毒/地	无
35 ビッピ	赤/绿	ノーマル	36 ビクシー(月の石)
36 ビクシー	赤/绿	ノーマル	无
37 ロコン	绿	炎	38 キュウコン(炎の石)
38 キュウコン	绿	炎	无
39 ブリン	赤/绿	ノーマル	40 ブクリン(月の石)
40 ブクリン	赤/绿	ノーマル	无
41 ズバット	赤/绿	毒/水	42 ゴルバット(22)
42 ゴルバット	赤/绿	毒/水	无
43 ナゾノクサ	赤	毒/毒	44 クサイハナ(21)/45 ラフレシア(リーフの石)
44 クサイハナ	赤	毒/毒	45 ラフレシア(リーフの石)
45 ラフレシア	赤	毒/毒	无
46 バラス	赤/绿	虫/毒	47 バラセクト(24)
47 バラセクト	赤/绿	虫/毒	无
48 コンパン	赤/绿	虫/毒	49 モルフォン(31)
49 モルフォン	赤/绿	虫/毒	无
50 デグダ	赤/绿	地	51 ダグトリオ(26)
51 ダグトリオ	赤/绿	地	无
52 ニャース	绿	ノーマル	53 ベルシアン(28)
53 ベルシアン	绿	ノーマル	无
54 コダック	赤/绿	水	55 ゴルダック(33)
55 ゴルダック	赤/绿	水	无
56 マンキー	赤	格闘	57 オコリザル(26)
57 オコリザル	赤	格闘	无
58 カーディ	赤	炎	59 ウインディ(炎の石)
59 ウインディ	赤	炎	无
60 ニョロモ	赤/绿	水	61 ニョロゾ(25)/62 ニョロポン(水の石)
61 ニョロゾ	赤/绿	水	62 ニョロポン(水の石)
62 ニョロポン	赤/绿	水/格闘	无
63 ケーシイ	赤/绿	エスパー	64 ユンゲラー(16)/65 フーディン(通信)
64 ユンゲラー	赤/绿	エスパー	65 フーディン(通信)
65 フーディン	赤/绿	エスパー	无
66 ワンリキー	赤/绿	格闘	67 ゴーリキー(28)/68 カイリキー(通信)
67 ゴーリキー	赤/绿	格闘	68 カイリキー(通信)

图鉴编号/原名	属性	進化形態以及所需条件
68 カイリキ	赤/毒	元
69. マダツボミ	毒/毒	70 ウツドン(71/71 ウツボトリ フの石)
70 ウツドン	毒/毒	71 ウツボトリ フの石
71 ウツボトリ	毒/毒	元
72 メノクラゲ	赤/毒	73 ドククラゲ(30)
73 ドククラゲ	赤/毒	元
74 イシツブテ	赤/毒	75 ゴロ ン(25)/76 ゴロ ニヤ(通称)
75 ゴロ ン	赤/毒	76 ゴロ ニヤ(通称)
76 ゴロ ニヤ	赤/毒	元
77 ボニータ	赤/毒	78 ギヤロップ(40)
78 ギヤロップ	赤/毒	元
79 ヤトン	赤/毒	80 ヤトラン 37)
80 ヤトラン	赤/毒	81 ゴイル
81 ゴイル	赤/毒	82 レアコイル(30)
82 レアコイル	赤/毒	元
83 カモネギ	赤/毒	84 ドードー
84 ドードー	赤/毒	85 ドートリオ(31)
85 ドートリオ	赤/毒	86 バウワウ
86 バウワウ	赤/毒	87 シュゴン
87 シュゴン	赤/毒	88 ベトベター
88 ベトベター	赤/毒	89 ベトベトン
89 ベトベトン	赤/毒	90 シェルダー
90 シェルダー	赤/毒	91 パルシェン
91 パルシェン	赤/毒	92 ゴース
92 ゴース	赤/毒	93 ゴースト(25)/94 ゲンガ(通称)
93 ゴースト	赤/毒	94 ゲンガ
94 ゲンガ	赤/毒	95 イワーク
95 イワーク	赤/毒	96 スリッパ
96 スリッパ	赤/毒	97 スリッパ(26)
97 スリッパ	赤/毒	98 クラブ
98 クラブ	赤/毒	99 キングラー
99 キングラー	赤/毒	100 ビリリダマ
100 ビリリダマ	赤/毒	101 マルマイン
101 マルマイン	赤/毒	102 タマタマ
102 タマタマ	赤/毒	103 ナッシー(リーフの石)
103 ナッシー	赤/毒	104 カラカラ
104 カラカラ	赤/毒	105 ガラガラ
105 ガラガラ	赤/毒	106 サウマラー
106 サウマラー	赤/毒	107 エビワラー
107 エビワラー	赤/毒	108 ペロリンガ
108 ペロリンガ	赤/毒	109 ドーガス
109 ドーガス	赤/毒	110 マダガス(35)

图鉴编号/原名	属性	進化形態以及所需条件
110 マダガス	赤/毒	元
111 サイホーン	赤/毒	112 サイドン(42)
112 サイドン	赤/毒	元
113 ラッキー	赤/毒	114 モンジャラ
114 モンジャラ	赤/毒	115 ガル ー
115 ガル ー	赤/毒	116 タツツ
116 タツツ	赤/毒	117 シードラ
117 シードラ	赤/毒	118 トサキ
118 トサキ	赤/毒	119 アズマオウ
119 アズマオウ	赤/毒	120 ヒトデマン
120 ヒトデマン	赤/毒	121 スターミー
121 スターミー	赤/毒	122 バリヤード
122 バリヤード	赤/毒	123 ストライク
123 ストライク	赤/毒	124 ルージュラ
124 ルージュラ	赤/毒	125 エレブー
125 エレブー	赤/毒	126 ブーバー
126 ブーバー	赤/毒	127 カイロス
127 カイロス	赤/毒	128 ケンタロス
128 ケンタロス	赤/毒	129 コイキング
129 コイキング	赤/毒	130 キヤラトス
130 キヤラトス	赤/毒	131 ラブラス
131 ラブラス	赤/毒	132 メタモン
132 メタモン	赤/毒	133 イービー
133 イービー	赤/毒	134 シヤワーズ
134 シヤワーズ	赤/毒	135 サンダース
135 サンダース	赤/毒	136 ブースター
136 ブースター	赤/毒	137 ボリゴン
137 ボリゴン	赤/毒	138 オムナイト
138 オムナイト	赤/毒	139 オムスター
139 オムスター	赤/毒	140 カブト
140 カブト	赤/毒	141 カブトブス
141 カブトブス	赤/毒	142 プチラ
142 プチラ	赤/毒	143 カビゴン
143 カビゴン	赤/毒	144 フリーザー
144 フリーザー	赤/毒	145 サンダー
145 サンダー	赤/毒	146 ファイヤー
146 ファイヤー	赤/毒	147 ミニリュウ
147 ミニリュウ	赤/毒	148 ハクリュー
148 ハクリュー	赤/毒	149 カイリユ
149 カイリユ	赤/毒	150 ミュウツー
150 ミュウツー	赤/毒	元



口袋妖怪

金、银

自前作大成功后，一直被诟病为口袋妖怪2的作品再次引发了GB上的口袋热潮，没有玩过这个游戏的话，真是...

GB 厂商:NINTENDO 类型:RPG
发售日期:1999.11.21

故事流程

望着 250 大元(港币)的正装原版《口袋妖怪·银》，魔法师激动的打开紫色的 Game Boy Color，哇，没有黑线的进入了口袋妖怪的世界！

什么？现在什么时间了(还好选修了日文)？看看呼机，夜里 10 点 20 了，搞定！

!! 魔法师的提示：如果最开始玩家没有搞定时间，还是重新再玩吧，因为在《口袋妖怪·金、银》中很多事件都和日期日期有关的！那么，介绍一下：

朝/あさ	早晨
昼/ひる	白天
夜/よる	晚上
分/ぶん	分
时/じ	时



那么主角叫什么名字？日文的魔法师怎么说呀？算了，别费劲了，干脆还是叫“テン”就 OK 了吧。

Let's go!

与欧基特博士的开场白聊完后，在楼下碰见了妈妈，他要问你今天是什么星期几！再看呼机，再次搞定！

!! 魔法师的提示：如果最开始玩家没有搞定日期，还是重新再玩吧！介绍一下：

日曜日/にちようび	星期日
月曜日/げつようび	星期一

火曜日/かようび	星期二
水曜日/すいようび	星期三
木曜日/もくようび	星期四
金曜日/きんようび	星期五
土曜日/どようび	星期六

妈妈给了你口袋万能工具后，到“若叶镇”(ワカバタウン)里的研究所找到所谓映木博士(ウツギ)，你就可以从三个口袋妖怪中挑一个啦！分别是图鉴中的 No.152 属性草，No.155 属性火，No.158 属性水，喜欢什么你就自己看啦，魔法师可是带上了小鸊鱼。

在村子里转了转也没什么意思，有个红发小子还跟我这里不客气，就出来到了 29 号道路，在草丛里遇到了一些口袋妖怪，不过还不能收集，只能练练级了。可以见到立在草地中的“木之实”，探索之后果然有收获。

!! 魔法师的提示：“木之实”上的果实采过之后，一天就会再长出来！可以多多来摘呀！

没多远就到了“吉野市”(ヨシノシティ)，在城镇入口有位老爷爷，跟他交谈他会向你介绍吉野市，然后“地图”入手！在城镇里有口袋妖怪俱乐部(PC)和商店(Shop)，看看钱包还是省吃俭用点好了。不过在 30 号道路会有毒属性的口袋妖怪出没，愿意的话买些解毒剂吧。

经过 30 号道路，走右边，到了“口袋妖怪爷爷的小屋”，他托你带一个“口袋妖怪蛋”给映木博士，还会给你“口袋妖怪图鉴”！出了门，映木博士很着急的打来的电话，发生了大事！所以就赶快赶回“若叶镇”(ワカバタウン)吧。

在回去的路上，原来在“若叶镇”(ワカバタウン)跟我不客气的小子(魔法师给他起的名字是 ken)跟我叫板，好在小鸊鱼够皮实，轻松搞定！

!! 魔法师的提示：根据我方最开始在博士处选的口袋妖怪，他的口



家族性会不同。

回到“若叶镇”的研究所，果然 ken 偷了博士的一个口袋妖怪蛋！对话之后，终于得到了口袋妖怪球，而且是五个呢！终于可以开始真正的冒险了！

高兴的活跟妈妈打个招呼，就出来了。在镇口有个胖胖的家族教你如何用口袋妖怪球收妖怪。看懂了，就赶快自己抓几个来啦！注意！！现在在地图上就会有一些口袋妖怪训练师了，如果你被他们看到就会发生战斗，如果自己的口袋妖怪体力不支就争取绕道而行吧。还有，口袋妖怪训练师的口袋妖怪是无法用口袋妖怪球收取的，所以就不要浪费了。

在 30 号道路上会遇到志趣相同的朋友，那么就留下彼此的电话号码吧。在以后还会结识很多哟！

一路收集和战斗便到了“桔梗市”（キキョウシティ），在这里第一次见到了口袋妖怪道馆（GYM，训练中心），还有被称为“喇叭芽之塔”（マダツボミのとう）的地方。在镇子里左下的屋子里有个小孩要用大岩蛇来换喇叭芽，反正没损失换呗！接下来就是攻略口袋妖怪道馆和喇叭芽之塔，都不是很难的，击败他们就可以得到技巧训练机 31 号好东西。

在队伍里排列上一只喇叭芽，然后到口袋妖怪俱乐部（PC）里，见到了博士，再次拿回了口袋妖怪蛋，带着走回有什么事情发生呢？现在还不知道呀。

在“桔梗市”西南方向有处遗迹，在地底有神秘的拼图和奇妙的壁画。将拼图拼好会有什么呢？如果搞不定也没有关系，先向南方的 32 号道路前进也可以。

在 32 号道路的尽头的口袋妖怪俱乐部（PC）里探险家打扮的家族会送给你钓鱼竿（ボロのつりざお），真是好人呀！可以在水边开心的垂钓了，自然也会有钓上水里的口袋妖怪了。

发现洞穴！进入之后才后悔刚才没有在口袋妖怪俱乐部（PC）恢复体力。好多口袋妖怪训练师和物品，当然妖怪也少不了了。在洞的出口，打败一位训练师之后，他会告诉你关于星期五在洞的

深处会传来可疑的口袋妖怪的叫声，所以星期五一定得记得来看看！

出了洞穴就是 33 号道路，击败胖胖的口袋妖怪训练师，他便会留下电话号码，又是一个朋友。继续前行，看到一个可疑的黑衣人正堵在一处洞穴ヤドンのいどの入口，也不让我进去，只好先到“ヒワダタウン”了。

与“ヒワダタウン”镇上的人交谈，发现他们正担心ヤドン正在逐渐消失。在镇子北面的屋子里了解到“火箭兵团”（ロケットだん）再次出现了！他们将ヤドン关在ヤドンのいど里！怎么能这样！本着正义的大叔，便回到了洞穴ヤドンのいど，这时候已经没有人堵着入口了，冲呀！正义的大叔因为从入口跳下的时候扭伤了腿，所以还得自己一个人来与火箭兵团的成员对战。打到最后一位后，发现一块异样的石头，是否有什么机关呢？不过现在还搞不定，以后再说吧。

回到镇上，发现ヤドン们都回来了，真是 happy 呀。正义的大叔也给了我新的口袋妖怪球（ルーアボール），好像对付用钓鱼竿钓上的妖怪比较有用。再了解之后，原来正义的大叔是一位制作口袋妖怪球的高手，可以根据你在镇外收集的各种木之实来制造不同的口袋妖怪球，不过一天只能做一个，看来要经常来找他了。

这时才发现原来这个镇子里也有口袋妖怪道馆，都是火箭兵团捣乱，都忘了正事了。Boss 是位紫发美眉，还好不是很强。好了，整理装备之后向ウベメのり进发。

在即将出镇时，以前跟我叫板的红发小子又来挑战。他可比以前强了不少，所以还是要认真战斗的。

终于出了“ヒワダタウン”镇。在ウベメのり遇见了个小孩，正在为什么事发怒，原来口袋妖怪カモノギ在ウベメのり中迷了路。那么就帮帮他，哄哄カモノギ了几次之后，终于将它赶到小孩那里，小孩便感





激的将ひでんマツンの送你！对可以的口袋妖怪使用ひでんマツン01，口袋妖怪便会学会あいざりの技巧，这样一来就可以将专门挡在路上的树砍掉！太好了，还记得来的路上有多少挡路的吗？再去看看肯定有收获呀！在32号道路用あいざり更是可以拿到わざマツン05！

再向ウベメのもり深处搜索，与树林深处的头发小孩对话，哇！わざマツン02入手！让口袋妖怪学会ずつきの技巧，可以用来摇晃地图上的小树，有时可以将正在休息的口袋妖怪摇下来，可能会有神奇的物种吗？

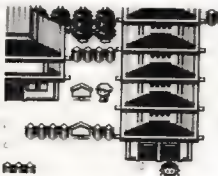
继续前进，进入34号道路，这里有不少口袋妖怪训练师呀！看到了个警察样子的家伙，如果是晚上来的话，他便会和你一决高低！

路边有そだてやさんの小屋，可以将自己的口袋妖怪放在这里寄养的。老爷爷和老奶奶每人可以养一只，而且如果是一公一母，则有可能生蛋的哟！不过要重回口袋妖怪的时候可是要付钱的，每升一级就要100元呀！

！！魔法师的提示：寄养口袋妖怪后，即使玩家不开机游戏，也是会有成长效果的。但是注意，寄养的口袋妖怪虽然等级会提升，但是却不会进化！

终于到了最大的城市“コガネツティ”，真的是很丰富的哟！第一次到这里真的是会迷路呀！现在就让魔法师来给你做个向导吧！

コガネツティ的百货大楼可是地上6层地下1层的巨大建筑物呀！可以做电梯或爬楼梯，更有很多的物品可以买。第一层是服务台，第二层是卖一般消耗道具的，第三层是卖战斗时使用的提升能力的道具，第四层卖的，是可以提升口袋妖怪自身能



力的道具，第五层卖的都是わざマツン，而顶层的自动售货机的饮料可以来恢复HP。地下则是仓库，因为每次进入货柜的位置都会改变，所以即使有货柜出售也可以将所有道具拿到手的。

！！魔法师的提示：在百货大楼5层，每星期天都会有位售货小姐出现，如果队伍中第一个口袋妖怪和你最亲近，她会给你わざマツン27，否则就会给你わざマツン21。

テゾオという电波塔，就一直给大家发送电台节目的电台中心啦，不过现在只可以参观到第二层，还可以看到很多人在这里工作，还有中奖柜台和口袋妖怪问答。

せいめいばんだんしの家，在这里可以为自己的口袋妖怪改名字，不过从别人那里交换而来的就不可以了。

ミテクルサイクル自行车店，好像很不景气，不过老板会送给你一辆自行车帮他做宣传。真好呀，可以飞车了！

マサキの家！很有实力的人物呀，为什么这么说呢？因为做出利用电脑来保管口袋妖怪们的系统的就是他啦！不过他正好出门了，通过他妹妹可以知道他的行动电话号码，打个电话联络一下吧。

ゲームコーナー，太好了，是游戏中心呀，在这里不光有777，还有新的卡片游戏，如果赢的游戏代币多，还可以换取稀有道具呢！不过也是很贵的哟，1000元50个币。

えき车站，令人很期待的地方，但是还看不到列车，只有列车员，有些失望啦。

还有一条贯穿コガネツティ的地下通道，里面有卖独特的道具，还有一道到住的门，很可疑！

当然在コガネツティ也有GYM了，自然要再得一枚徽章。

通过35道路，便来到了しぜんこうえん。又有很多新的口袋妖怪了，不过它们越来越不好收了。

！！魔法师的提示：在しぜんこうえん，每星期二、四、六都会有捉虫大会！千万不要错过，而





且又提供免费口袋妖怪球,收的口袋妖怪归你自己所有,而且如果进入前三名还有丰厚的奖品呢!

在 36 号道路,打败挡在路中的树性口袋妖怪,就可以前往 37 号道路了,不过在向左之点可以先到右边和小胖子说说,他就会将技巧训练机 08 给你。

在 37 号道路上发现三个排列得很整齐的木之实,原来这就是三色的ぼんぐり! 如果将采下的ぼんぐり交给会制作口袋妖怪球的

正义大叔,就可以作出有特殊效果的口袋妖怪球呢!

在 37 号道路的尽头,就是エンツツティ,也是不小的城市。在这里也有很多的事情要做,真是忙不过来了。首先是进入 PC,会碰见マサキ(据说是关西腔),他会传授タイムカプセル(时空胶囊)的使用。终于可以和前作(口袋妖怪 红/绿)中的口袋妖怪交换了,真高兴。然后再去某间小屋,从屋里的人处得到ダウジングマッソ,可是探宝的机器呀!又是免费的,所以要好好利用。

接下来是战斗, GYM 里的鬼系妖怪太令人头疼了,不过好歹努力的通过了,获得了徽章。而在舞蹈场上,有五位和服姐姐在跳舞,实际上她们都是口袋妖怪训练师,所以也要战斗,打败她们后,舞台上的老书翁会给你ひでんマッソ 03。让口袋妖怪学习就可以在水面上行动了!

实际上在エンツツティ有着大秘密!在城镇的东西方各建了一座塔,东边的还不可以上,而西边的据说因为大火只剩下地上一层和地下部分。一进入西边的塔,红发小子有出现了,当然还是被我 KO 了,诶!到底这里有着什么样的秘密呢?

エンツツティ

イ的西面就是 38 号道路,在道中间有个牧场哦!进去之后发现小牛生病了,没关系,只要多



喂它吃些きのみ它就会康复。之后,就可以在隔壁买到回复 HP100 的道具,还有会获得作为谢礼的わざマッソ 13!

一直南下,就

到了海滨小镇ア

サギシティ。又有 GYM,冲呀,但是馆主却不在?那就先撤退再说。在某间屋子里有获得更好的钓鱼竿呀,可以钓上以前钓不了的口袋妖怪了!在镇子右上角的屋子里,有人要用口袋妖怪电击球交换口袋妖怪クラブ,如果有的话,就换换吧。还在港口打听到了高速船的事情,是很令人期待的,不过现在也见不到船的影子。

アサギシティ里有一座高高的灯塔,里面有很多口袋妖怪训练师,左塔顶见到了馆主ミカン,因为灯塔上的口袋妖怪生病了,所以她在塔里守候。

没办法,打听了 40 号水道的消息,就出发了。因为在海上,没什么参照物,所以很容易迷路,还是到 PC 中心回复了再出发吧。

经过了 40 号和 41 号水道,到达了在海的另一边的タンバシティ。先到くすり屋さん处拿到药品ひでんのくすり,这可是治疗灯塔上口袋妖怪病的药品哦!这里也有 GYM,自然再获得一徽章啦。

回到海滨小镇アサギシティ之后,到灯塔上治好了口袋妖怪的病,ミカン回到了 GYM 接受你的挑战,使用火属性的口袋妖怪比较有利。

下一个目标是第七枚徽章,

回到エンツツティ从东面出去,就是 42 号道路,可以直接从水上通过,也可以从上面的洞穴走,就看你的喜好了,不过洞穴里宝物多多,妖怪多多。在道中间,有看到了排列整齐的木之实,看来又可以让会制作口袋妖怪球的正义大叔做新品种的口

ミュウツー 193



ゴースト 121

44 / 44

ゴーストは まきの ミュウツーから
がくしゅうそうちを うばいとった!

袋妖怪球了, happy!

终于到了宁静的小镇チヨウジタウン, 在这里听到了火箭兵团和红色暴鲤龙的消息, 而 GYM 的门口又有个家伙不让我进, 镇子东面的路也挡上了, 所以没办法, 直接向上去いかりのみずうみ抓红色暴鲤龙吧!

去いかりのみずうみ先交费过 43

号道路, 没想到在路卡里竟被火箭兵团强收了 1000 元的过路费! 而且每经过一次就要交一次! 所以还是从左侧的小路走吧, 虽然会遇到口袋妖怪训练师。


在湖的中央会看到红色暴鲤龙, 努力的抓住它! 附近还有钓鱼名人的家等地, 有空可以过去看看, 有些有趣的东东哦。

这时候回到いかりのみずうみの SHOP, 却发生了大事件! 在ワタル的帮助下发现了到火箭兵团秘密基地的入口! !

潜入火箭兵团秘密基地后, 接踵而来的是火箭兵团成员和很多的宝物, 战斗战斗再战斗, 以为有很多回自暴的口袋妖怪, 所以战斗很艰苦。还好ワタル中途会帮你补一回 HP。在战斗中搜集好 3 组密码, 才可以打开最后的电机房的门, 这时又有两个干部袭来, 还好ワタル前来帮忙, 只用对付一个就可以了。进入电机房后, 会发现被利用的口袋妖怪电击球的前身, 尽量收了它们吧。之后就可以将火箭兵团秘密基地摧毁了!

这时チヨウジタウンの GYM 也可以去了, 馆里的冰迷宫很容易, 不过口袋妖怪训练师和馆主的 LV 越来越高了。



 <p>№. 244 140 エンテイ エンテイ □ □ □ (ムジ)</p>	<p>もちもの もくたん</p> <table border="1"> <tr><td>つかえるわざ</td><td></td></tr> <tr><td>にらみつける</td><td>HP 30/30</td></tr> <tr><td>ひのこ</td><td>PP 25/25</td></tr> <tr><td>はえる</td><td>HP 20/20</td></tr> <tr><td>ほのおのうず</td><td>PP 15/15</td></tr> </table>	つかえるわざ		にらみつける	HP 30/30	ひのこ	PP 25/25	はえる	HP 20/20	ほのおのうず	PP 15/15
つかえるわざ											
にらみつける	HP 30/30										
ひのこ	PP 25/25										
はえる	HP 20/20										
ほのおのうず	PP 15/15										



取得了徽章, 出了 GYM 还来不及高兴, 博士又来电话了, 大事件! コガネツティの电波塔被火箭兵团占据了! 于是赶紧赶到コガネツティ检查。

果然, コガネツティ的很多地方都被火箭兵团占据了, 那么赶快去电波塔吧!

从第一层一直打到顶层都很顺利, 除了第三层有一扇打不开的栅栏门, 遇到假扮局长的火箭兵团干部, 击败他可以得到一把钥匙。还记得贯穿コガネツティ的地下通道吗? 其中有一扇封住的门, 对了, 就是它。潜入地下通道, 进入底下仓库。又会碰到红毛小子! 所以在此之前最好到 PC 里回复一下 HP。这里有机关, 不过很容易, 不过要尽量将所有宝物都拿到哦! 最后营救了真正的局长, 他会将第三层栅栏门的钥匙给你。从楼梯上去, 竟然是百货大楼的底下仓库!

又匆匆忙忙的回到电波塔, 终于解决了电波塔入侵事件。电波塔上的人们会感激的送你

很多好东东。

好了, 八枚徽章就剩最后的一枚了。最后的 GYM 在フスベシタウン。要回到了静的小镇チヨウジタウン, 这时候挡在东边的大叔已经不在了。

经过 44 号道路, 进入必经之地こおりのあけみち。这里是冰的洞穴, 需要将冰面上层的 4 块石头推下, 放在冰面上做阻挡物才可以到达フスベシタウン。

在フスベシタウン有位很厉害的人, 他可以帮你的口袋

对战游戏!





あの リゅうのような
とりのような ポケモンは

于GYM上方的龙之洞穴可以进入了，进入之后竟然在里面发现了りゅうのキバ！当事りゅうのキバ的时候，馆主出现了，终于最后的徽章入手了！

在走出龙之洞穴时，博士打来电话，告诉我可以进行口袋妖怪联赛的消息，并叫我到他的研究所去。好的，立即动身，通过了 45、46 号道路，终于回家了。

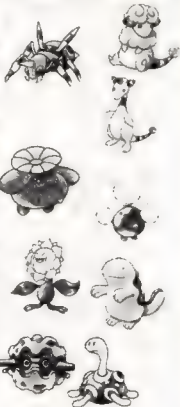
回家看看妈妈，便到研究所找到博士，于是得到了 Master Ball，据说什么口袋妖怪都可以轻易捉到，不过只有一个，还是先珍藏起来的好。还得知了口袋妖怪联赛的地点就在家的东面。

整理了行装,再次出发。先向东渡水到了26号道路,使用瞬传机器07可以跨越瀑布,经过27号道路,便是チャンピオンロード,在尽头红发小子真是阴魂不散又出现了,这回他的口袋妖怪可真是够强劲的,还是多准备些道具吧。

出了洞口,真是一片光明呀!下面赶快去参加口袋妖怪联赛吧!

妖怪忘记战斗技巧，就连不能删去的秘传技巧也可以忘记！

最后的 GYM 了，还是要先推动石头做垫脚石才可以见到 BOSS。终于将 GYM 馆主打败了，没想到他竟然因为我没有 *りゅうのキバ* 而不给我徽章！怎么办？发现先前不可以进入的位



回复了体力，就进入了赛场，门就关了。怎么有些关门放狗的姿势！

迎接你的实力强劲的四天王!!而他们的口袋妖怪都在40级以上,如果水平不够,还是会去多练习练习的好。击败四天王后,曾帮助过你的ワクル就会登场,他使用的是龙系的口袋妖怪,级别很恐怖哦!

终于，终于打败了ワクル，成为了胜利者，太happy黑皮了！还有电波塔的记者来采访我呢。与ワクル进入殿堂，就是令人激动的Ending！

11 虽然 Ending 了,但是真正的旅程才开始!1

旅程再次从ワカバタウン开始，这时候才发现从27号道路所到的地方是另一块大陆カント

——有很多没有去过的地方呢！

开始之后不久就接到博士的电话，便去了研究所。博士为自己准备了远征カントー大陆的船票。于是便到了海滨小镇アサギシテイ，登上了高速船，向カントー大陆出发了。

在高速船**アクア**号上,也有很多口袋妖怪训练师。在船上也不闲着,帮带帽子的先生找到他的孙女,还可以得到奖励。这时候,**アクア**号到了**クチバシティ**。

在カント一大陆也有 8 个 GYM 馆,所以也是要收集 8 枚徽章的。

四处转了转,经过6号道路来到ヤマブキシテイ。据说这里的大厦就是三年前发生骚乱的地方,又获得了一些好东东。而车站因为发电站

出现问题，现在不可以使用。所以，为了能体会乘火车的乐趣，向10号道路附近的发电站前进。

在发电站听到原来新的发电机组件被偷了！又听说在ハナダシティ有神秘人出现！

到达ハナダシティ后，在GYM的入口处发现奇怪的黑衣人，一路跟踪，终于在24号道路截住他，原来他是火衡兵团的余党！打败他之后，他交代了偷走组件，并将组件藏在ハナダシティ的GYM里的水里。回到ハナダシティ，在GYM里的水边调查，找回了组件（不要在队伍里有会游泳的口袋妖怪）。将组件交回发电站，又解决了危机。

终于火车可以开动了！不过没有车票！如何获得定期车票呢？在ヤマブキシテイ左上的屋子里有个女孩，她正为了丢了ピッピ玩偶而发愁。其实只要到クチバシティ的GYM上方的屋子里，和男孩交谈就可以取回ピッピ玩偶，这样一来，女孩就会将定期车票送给你。有了它，就可以登上火车了！

ハナダシティ的GYM里始终没有馆主，在25号道路附近找到了她，对话后她就会回到GYM等待挑战。

在11号道路上有个巨大的口袋妖怪カビコン挡着路，怎么办？在火车开通之后，回到原来大陆的发电厂，在一层会得到收音机。将频道调到20，利用正在放送的音乐将カビコン唤醒并将其打败，能收服更好啦。之后，11号道路就可以通过了。

在12号道路的屋子里，可以得到更好的钓鱼竿，连湖底的口袋妖怪都可以钓起了。

为了得到传说中的口袋妖怪，在ニビシティ的SHOP附近找到一位老爷爷，他会给你用来捕捉传说中口袋妖怪的重要道具。

在3号道路的尽头はおつきみやま



崎穴，在这里再次与可以称为命运中对手的红发小子对决。在这次较量之后，他便会每星期一，三在口袋妖怪联盟挑战你，而每星期二，四会在リゅうのお修练。

在收集了15枚徽章之后，到达了トキワシティ。结果GYM里又没有人。还好，在マサラタウン南面的小岛ゲレンタウン找到了馆主グリーン，对话之后，他就会到了GYM。

终于，16枚徽章全部入手了！该是真正的Ending了吧。

到达マサラタウンのオーキド博士研究所，博士验证了徽章，告诉你现在可以去シロガネ山了！

勇闯シロガネ山の究极口袋妖怪训练师是谁？是上集《口袋妖怪红/绿》的主角哦！他手上都是70多级的口袋妖怪呀！

为了最后的胜利，击败他吧……

《口袋妖怪·金、银》的秘密

《口袋妖怪·金、银》中除了正式的故事流程外，有着太多的独立事件和技巧，现在就整理出来，展现在你面前：

抓虫大会！

在しぜんこうえん，每星期二，四，六都会举办抓虫大会！规则是带着自己的一只口袋妖怪，在限制时间内在しぜんこうえん捕捉口袋妖怪，根据所捕捉到的口袋妖怪来审定名次。因为参加大会不用报名费，而且口袋妖怪球也由大会提供，捉到的口袋妖怪又归自己所有，所以要经常来呀！奖品是非常丰富的，即使没有进入前三名也会有鼓励奖的。

可以得到的奖品

第一名：たいようのいし，是用来使口袋妖怪进化的道具。

第二名：かわらずのいし，口袋妖怪装备了的话，就不会进化，很有趣的道具。

第三名：回復体力用的乐乐





更加有效的收服口袋妖怪!

一般的方法是将口袋妖怪打至红血,再抛出口袋妖怪球。可是到了后期,光是将口袋妖怪打至红血也收不了,反而白白浪费口袋妖怪球。如果将口袋妖怪的状态变成特殊状态,那么收服的成功率将大大提高。

按成功率从低到高的顺序来排列:

毒どく——烧伤やけど——麻痹まひ——睡眠れいむ——冰冻こおり

ふしぎなおくりもの!

如果使用红外通信,可以得到ふしぎなおくりもの!虽然大多是普通的道具,不过也会有口袋妖怪的玩偶。如果与“口袋妖怪 皮卡丘”计步器红外通信,会根据瓦特数来计算获得什么宝物。

!!魔法师的提示:专门从香港带回的“口袋妖怪 皮卡丘”计步器真是很有意思,不过有时为了多多计步,走“之”字形或原地转就会中毒加深了。咿!

神秘的星期五口袋妖怪!

在つながりのどうくつ洞穴里,一个口袋妖怪训练师会告诉你每星期五在洞穴的深处会传来神秘的叫声。当你的口袋妖怪会游泳之后,星期五去つながりのどうくつ,在洞的深处就会发现神秘的星期五口袋妖怪“拉普拉斯”!

“拉普拉斯”只会在这里出现,所以不管怎么样都要将它收服!!

传说中上古的口袋妖怪!

没错,在《口袋妖怪·金·银》中存在被封印的上古口袋妖怪,它们是从闪电、火、水中诞生的“雷皇”“炎帝”和“水君”!

在エンズウツテイ的西边的废墟地下,



就是封印着传说中上古的口袋妖怪的地方。使用“いわくだき”的技巧解开石头障碍,在洞穴的尽头便是石化了的“雷皇”“炎帝”和“水君”。

一靠近它们,它们就会复活,而且飞快地跑开了。

怎样追踪它们并收服它们呢?

“雷皇”“炎帝”和“水君”的移动场所就是在开始的大陆各地的草丛里。它们会不停的移动,不过只要被你碰到过一次,就可以通过口袋妖怪图鉴来确定它们的位置。不过每条道路中草丛那么多,怎么办呢?其实,在36号道路和42号道路都只有一处草丛,在那里蹲守是最好的。

除了口袋妖怪图鉴之外的アンノーン图鉴!

在キキョウシティ西南的遗迹里,如果完成古老的拼图,就可以见到特殊的口袋妖怪アンノーン。它们可是有若干种图形的,比较像象形文字。到遗迹附近的研究所以可以记录アンノーン图鉴。如果全部收集,会怎么样呢?

会制作口袋妖怪球的正义大叔!

在ヒワダタウン里,会有正义大叔为你制作口袋妖怪球,根据你给他的材料制作出不同的口袋妖怪球。不过一天只能做一个。

ももほんぐり ラブラブボール

捕捉和正在战斗的我方口袋妖怪性别不同的口袋妖怪时有利

みどほんぐり フレンドボール

使用这个口袋妖怪球捕捉到的口袋妖怪和你会比较亲近

きばんぐり ムーンボール

容易捕捉到用つきのいし进化的口袋妖怪

あかほんぐり レベルボール

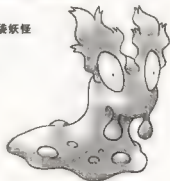
用来捉级别比自己低的口袋妖怪

あおほんぐり ルアーボール

用来捉钓上来的口袋妖怪

くろほんぐり ヘビーボール

用来捉比较沉的口袋妖怪



尽量发掘隐藏的宝物吧!

在エンジュシティ可以得到探宝工具ダウジングマシン, 如何使用呢?

当使用ダウジングマシン时, 如果屏幕内有隐藏的宝物, 就会有反应。这样就可以判断什么地方有隐藏的宝物了。



有着不同进化方向的口袋妖怪!

前往エンジュシティ和マサキ碰面之后, 再回到他在コガネシティ的家, 他就会将口袋妖怪“伊布”送给你!

通过使用不同的进化道具就可以让“伊布”进化成“火精灵”、“雷精灵”和“水精灵”, 而且在本作还有两种特殊形态可以进化, 分别是超能力属性的“艾菲”和恶属性的“布拉奇”。

收音机的真正妙用!

在电波塔得到的收音机, 可以听由电波塔提供的四个节目。为与5左右的口袋妖怪图鉴浏览, 在这里每天早上4至10点放送的是“口袋妖怪情况汇报”, 而从早上10点一直到第二天早上4点放送的节目是“博士的口袋妖怪讲座”。这些对你确定某种口袋妖怪的位置可以很有帮助哟!

而在5与10中间的放送的是BGM音乐。每周会放送两首。星期二,

四, 六, 日放送的是“口袋妖怪进行曲”。这时候口袋妖怪们的出现率会较高。而星期一, 三, 五放送的则是“催眠曲”, 所以口袋妖怪们不会很活跃。

还有啦, 在接近10的放送的抽奖节目, 如果你的口袋妖怪中奖了, 就要赶快去电波塔去换奖品啦!

!! 魔法师的提示: 在这里献吻多多和朋友交换口袋妖怪, 这样一来你的口



袋妖怪的ID号会多多, 中奖的概率会大大。

トゲビー的出生!

还记得在开始游戏时博士给你的口袋妖怪蛋吗? 那个其实就是トゲビー呀! 只要你一直带着它(还未出生时)冒险, 过一段时间, 它就会出生了! 很可爱哟!



两大传说口袋妖怪!

居住在スズの洞的“ホウホウ”和居住在于うずまきじまの“ルギア”在《口袋妖怪·金、银》中以不同等级出现, 如果要捕获它们, 就要拥有にじんのはれ(《口袋妖怪·金》)或ぎんいろのはれ(《口袋妖怪·银》)

秘传机器的总结!

可以切开挡路的树的秘传机器 01 いあいざりり
可以瞬间到达某地的秘传机器 02 そらをとぶ
可以令口袋妖怪学会游泳的秘传机器 03 なみのり
可以推动石头的秘传机器 04 かいりき
可以照亮黑暗洞穴的秘传机器 05 フラッシュ
可以穿过旋涡的秘传机器 06 うずしお
可以跨越瀑布的秘传机器 07 たきのぼり

“口袋妖怪 皮卡丘”计步器的乐趣!

这可是与《口袋妖怪·金、银》互动的最新版电子宠物! 有着彩色液晶屏幕!! 通过你每天走路的步数来计算你和皮卡丘的友好度, 而且所积攒的步数会换算成瓦特数, 送给皮卡丘, 或送给朋友的皮卡丘, 或与《口袋妖怪·金、银》通讯来换取奖品。总之很有趣的!

按时间出现的人物!

《口袋妖怪·金、银》是十分重视利用时间的游戏, 所以根据不同的时间做不同的事是很重要的。而有些人物只有在特定的时间和地点才会

出现。

星期一的ツキコ出现在 40 号水道附近

星期二的ヒコ出现在 29 号道路附近

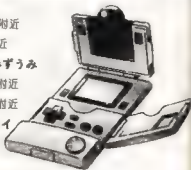
星期三のミズオ出现在いかりのみずうみ

星期四のモケオ出现在 36 号道路附近

星期五のカネコ出现在 32 号道路附近

星期六のツチオ出现在フスベツティ

星期日的ニチオ出现在 37 号道路

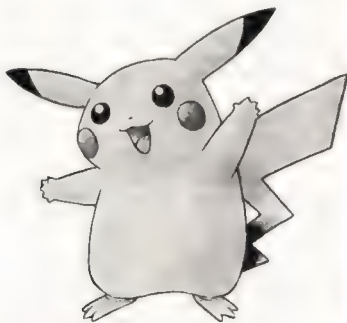


注意！不同颜色的口袋妖怪登场！

没错，的确存在同一种类而颜色不同的口袋妖怪！如果在图鉴中口袋妖怪性别标志旁边有特殊的标志，那么，恭喜你，是特殊颜色的口袋妖怪！

不过很抱歉，不同颜色的口袋妖怪的出现条件还是未知，难道完全是凭你的运气了吗？

文/魔法师



口袋妖怪 水晶

“口袋妖怪”系列作为 GB 的招牌游戏，在全世界引起了极大的轰动。而作为名作“口袋妖怪——金、银”的最终版的“水晶”更是万众期待。“口袋怪物”迷可不能错过！

GBC 厂商：NINTENDO 类型：ACT
发售日期：2000.12.22

最初设定

开始新游戏后的第一个选项是决定主角为男孩，而第二个选项是决定主角为女孩。当然选男女主角都可以！之后就是与“口袋妖怪——金、银”一样要设定 SET 时间，最后就是给主角起名字，如果不变的话就会自动叫做“水晶”。而本作中时间对于游戏中的事件依然有非常大的影响，所以要说明一下：

あさ 早上
ひる 白天
こうふ 黄昏
よる 晚上
ふん 分
じ 小时



选定时间一定要和游戏当时的时间一致，否则有些事件发生的时间会让你感到很不是时候！

游戏目的

新的主人公，新的旅行。开始游戏后要做些什么呢？下面就进行说明！

培养口袋妖怪

从得到的小妖怪中可找出你所喜欢的，将其培养成主要战斗力。但是，不仅要提高其级别，而且要考虑让其掌握什么招数。此外，那个强大的火箭团又复活了！看来这次又要进行苦战了。所以传说的怪物如果无法捉到的话，你能轻易战胜这些强敌吗？

目标！口袋妖怪霸王

主角的目的依然是到各地旅行，战胜各地 GM 道场的头目，收集徽章，而且，在西奇野高原的口袋妖怪团中，寻找传说的霸王，并且向他挑战。虽然，在途中有各种各样的问题阻挡住前进，与口袋妖怪一齐闯过难关吧。

首先要得到口袋妖怪

主人公一边去捕捉口袋妖怪，一边进行游戏发展情节。当然也要培养自己的口袋妖怪，完成的“怪物图鉴”才是游戏最终的目的。

怪物图鉴

除了在“红、绿、蓝和皮卡丘”登场的 151 只口袋妖怪外，新登场的口袋妖怪有 100 种以上。而且还有特别的变异妖怪登场！

与教练战斗

在道场上、道路上和谜题中，会有许多怪物教练在等待战斗对手，一旦进入对手的视野，不多说，立即开始战斗，准备好你的口袋妖怪！迎接挑战！

收集怪物道场徽章

新登场的口袋妖怪是从图鉴 NO. 152 开始，到通关的路程是艰险！看清所使用口袋妖怪的类型，对胜负很重要！在主要的镇上，有口袋妖怪道场，只要战胜其中的 BOSS，就可以得到徽章，徽章在故事发展中是必不可少的宝物。关系到能否与最终 BOSS 作战！

关于口袋妖怪

男女主角能力不同

本作最大的特点就是因为主角不同，所得到的口袋妖怪，即使是相同种类、相同级别其能力也有微妙的差别，这一点要注意！

战斗中的特殊状态

由于本作对前几部作品的战斗平衡性上做了一定的调整，使得许多特殊状态效果与恢复方法有了改变。如前作的冻僵状态是不能自动恢复的，所以一旦敌人处于此状态，也就宣布了你的胜利，但本作可以自动恢复，从而给敌人反败为胜的机会！因此下面为大家详细解释各种状态的效果与恢复方法！



状态	说明	回复
能力升降	降低或提高战斗中的能力，等级升降。	△
毒	每回合 HP 减少，移动画面中，每走 4 步 HP 减 1。	×
麻痹	经常不能出招，并且敏捷减少。	×
混乱	常常会攻击自己，可用苦药之果来恢复。	○
睡	口袋妖怪睡了，不能行动。	○
烧伤	每回合 HP 减少，在移动画面时不减，此外攻击力下降。	×
冰	冻僵后，什么也不能做，经过一定的回合数。	○
胆怯	一回合不能攻击。	—
逆转	使口袋妖怪逆转，每回合 HP 大幅降低。	△

注：

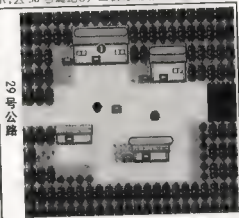
○：用自力回复 △：用替来回复。

×：用工具回复（在通常对战中只用树的果回复）

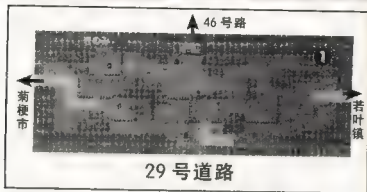
完全攻略

若叶镇

完成性别、时间和名字的设定后，主角会自动下楼。母亲这时会问你今天是星期几，回答她之后，便得到了万能工具（Pockegear）。然后去研究所找跋木博士，并要在三个口袋妖怪中选一个。初学者请选火之岚（左边那只）。因为以后大部分对手都是用草系怪物（奇克利特）的。然后按照博士的指示，去 30 号道路的“口袋怪物节书之家”拿到奇怪的蛋和图鉴。回研究所，记得去 PC 店恢复 HP！刚出门，冒险就出现了。有 LV8 的级别就可轻易打败他。回研究所后，可以给冒险改名。与博士交谈并把“不可思议之蛋”给他。最后，回家与母亲辞别。主角成为口袋妖怪之霸王的伟大旅程就此开始。

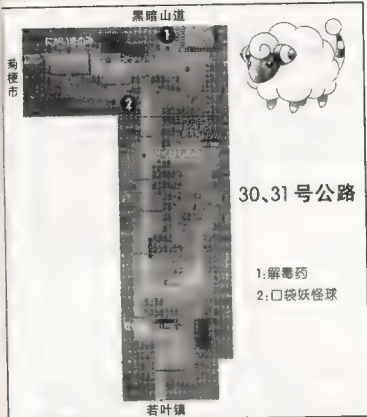
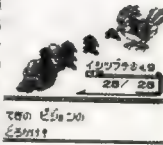


若叶镇（ワカバタウン）



吉野市

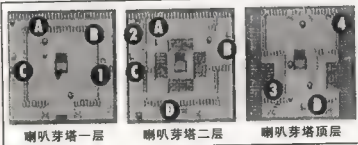
离开若叶镇的主角通过29号道路前往吉野市(ヨシノシティ)。然后从30号道路来到菊梗市(キキョウシティ)。在菊梗市的PC店左方小屋中有人想用大岩蛇换一只喇叭芽。大岩蛇的石系招式对第1道场BOSS的飞行系怪物十分有效,最好与他交换!准备齐全来到第1场馆(GYM),BOSS有一只波波和一只比比鸟。用普通攻击就能轻易获胜。得到翼之徽章和招31——“泥土”。回PC店可以拿到蛋。二楼的对战,交换功能也已经开放使用,此后就可以进行怪物交换与对战了!

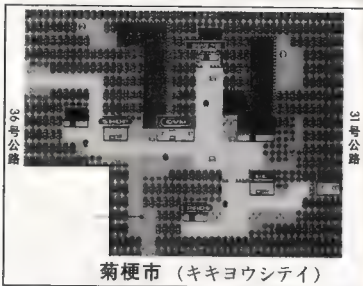


30、31号公路

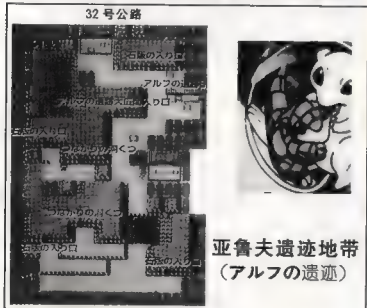
- 1:解毒药
- 2:口袋妖怪球

战胜了GYM的BOSS,就可以去喇叭芽之塔(マダツポのとう)了。途中可以得到许多道具,上到塔顶会遇到宿敌(不用打)。宿敌走后就可以与长老一战了,相信以现在的实力是可以战胜他的!战胜长老后,他会送给你05号机器给你。这个机器的作用是在黑暗洞窟中照明。

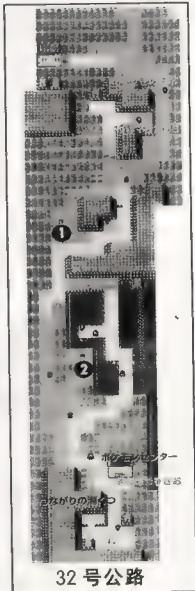
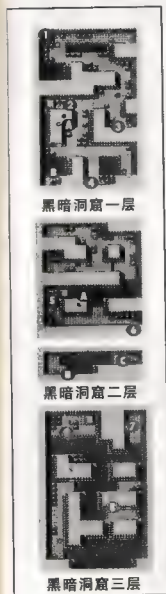




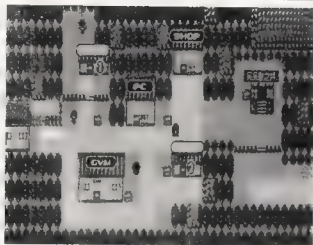
当主角得到秘传机器 05 后, 就可以由菊梗市向西南方向走, 找到远古亚鲁夫遗迹, 将其中的拼图拼好后, 可以掉进遗迹中, 只要捉到 3 只 201 号怪物“安龙”就可以出去与出口的人对话得到 201 号怪物“安龙”专用图鉴!



有了秘传 05 号机器, 就可以进黑暗的洞窟了, 在里面得到大量宝物。
二采后接到了博士的电话让主角去拿一个蛋, 此时去 PC 店就可以得到博士的助手给的一个蛋。一直带着它就可以孵化出可爱的小怪物ドクビー。



乌巴美森林(ウベメのもり)



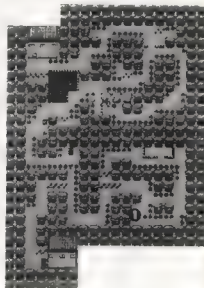
33号公路

比它镇(ヒワダタウン)

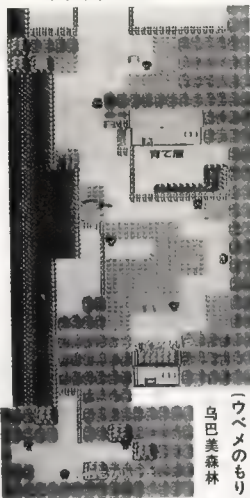
继续向南到 PC 中心找老渔人得鱼竿(ボロのつりざお)。不过只能钓 LV10 级的コイキング。然后向下走,进入つながりの洞くつ后有许多教程与物品,有人告诉你周五会出现 NO.131 ラプラス要记住周五来收呀!

比它镇

出了洞到达比它镇子(ヒワダタウン)与右上房屋中的ガントツ对话,得知有人把他的口袋妖怪ヤドンの尾巴切断了,之后随其到井中,打败火面队,就可以救出ヤドン。回村后可以让ガントツ作口袋妖怪,但是他一天只做一个球。这点要特别注意!完成了以上事件之后就可以去干掉第二个 GYM 道场的 Boss 了。出村之后会遭到官敌挑战,战胜他后到乌巴美森林(ウベメのもり)帮助矿工捉住逃走的カモネギ后得到秘传机器 011 砍树!。



可卡市(コガネツイ)



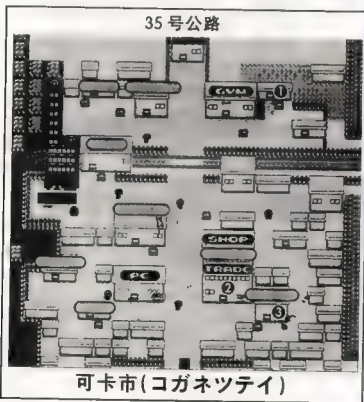
34号公路

(ウベメのもり)
乌巴美森林

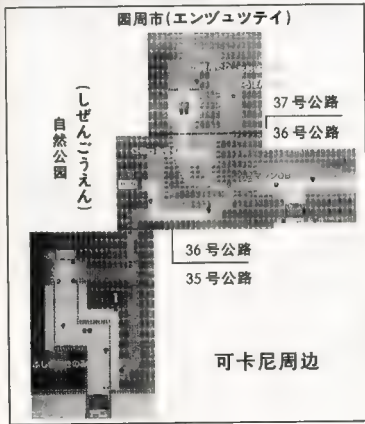
继续向前走与一个绿发男子对话后得技巧 02(摇树)之后对着树使用,可以使一些口袋妖怪掉下来。走到路口后,与其中一个人对话,可以得到技巧机 12。继续前进,到 34 号路,这里的警察在夜里会与你对战。而前面的小屋就是可饲养口袋妖怪的饲养屋。与金、银中一样,如果放入不同性的口袋妖怪就有可能得到蛋。而且稀有怪物也必须在这里得到,所以要充分利用!在向北方前进就可以到达最大的城市——可卡市。

可卡市

到了可卡市，首先去超大型妖怪中心 PCC，里面是二层，一层可以恢复口袋妖怪的体力。下面的百货大楼是总共 8 层的巨大建筑，地上 6 层，地下 1 层，而顶层则可俯瞰城市风景。一层是服务台，二层卖一般消费品，三层是卖战斗中提升能力的物品，四层卖的是直接提升口袋妖怪能力的宝物（价格高得离谱），而五层的是卖技巧机的地方。这里可以在每层购买到许多不同的道具，此外每次去地下一层由于菊子的位置都会改变，所以依然可以得到不同的道具。顶楼和金、银一样，如果口袋妖怪与你的亲密度很高，就可以在星期日从一位小姐处得到铁皮飞机 27、21。去城的西北角的コガネラジオ用电波发射塔，回答问题可以得到收音机。去ミテクルサイクル自行车店里会得到老板送的自行车让你帮他做宣传。如果此时去マサキの家マサキ会不在家，但他妹妹会给你电话号码，之后就可以与マサキ联系。



可卡市中最大的秘密就是城市西南角的地下商业街，这里有很多秘密商店，要在特定的日子才会有人售货。在星期六和星期日时如果进入这条街可以到中药店买廉价而高效的中药，但是由于药很苦，会令口袋妖怪与主角的亲密度下降。当主角星期一早上四点至十点进入的话可到工具店用等价珍贵的工具。此外在星期一与星期六以外的日子进入，可以给口袋妖怪美容从而增加亲密度。做完了这么多的事情，终于可以去 GYM 夺取第三个纹章了。以现在的能力应当用格斗型口袋妖怪去对付 BOSS，如果没有的话就用高攻击力的口袋妖怪去硬碰硬即可。战胜 BOSS 后就可以去百货店后面，与女孩对话后得到雅尼卡壶（ヤニカじょうろ）。有了它将来可以帮 6 号道路里“伪装者”收服。完成这些事之后就可以离开可卡市了。不过此前可以先去可卡尼游戏角玩游戏。当赢得许多代币的话就可以换到许多现在比较少见的口袋妖怪。建议大家最好是换到ケーシー。



自然公园

从可卡市向正北方走，通过 35 号公路可以到达自然公园。在星期二、星期四、星期六都会发生捉虫大会。举行捉虫大会时，不但提供口袋妖怪球，而且爬到的口袋妖怪全都归自己。此外得到前三名的话还可以得到许多奖品。真是好处多多。时间正合适的话就在这里多捉些妖怪吧！

37号公路

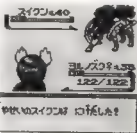


36号公路

自然公园(しぜんこうえん)

园周市

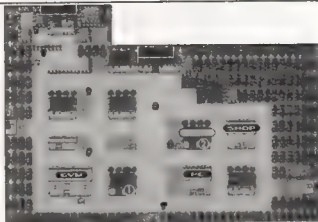
参加完捉虫大会之后就可以通过 37 号公路到达园周市(エンジュツテイ)。当进入 PC 店后，会遇正树(マサキ)，他会教你时錶机器タイムカプセル的使用方法(用时间机器可以与前作交换秘物)，此时如果回到位于コガネツテイ的正树家，就可以得到能有五种进化型的 NO.133 号イーブイ。一定要带上它。去 PC 店右边的小屋可以得到探宝机(ダウツグマツン)。然后就可以去第四个 GYM 挑战 BOSS 了。要注意格斗系对付鬼魂系的 BOSS 是无效的！所以用超能系的对付它好了(这就是之前要你买一只ケーシイ的原因)。如果没有可就苦了，击败他之后得到第四个纹章。然后到舞场打败舞女后就可得到秘传 03! 乘浪！用它可以使水属性的口袋妖怪在水中游泳。村内两边各有一座塔，东边的现在进不去。先进入西边的



火烧塔(繁けだ塔)刚一入塔，就遇到岩敌，他好像要找什么东西，二话不说先 KO 了它再说。打倒岩敌与他对话后，得知传说的三圣兽就在塔底。此时可以去 36 号公路，从一个胖子手上得到 08 号机器(它的作用是击碎岩石)。回到火烧塔可以用此招将塔路岩石击碎，掉入塔底后见到三只传说妖怪雷皇、炎帝和水君，但它们一见到玩家便逃跑，因为水晶版的主角是水君，所以当玩家捉它时它不会逃走。它们会分散在整个ジョウト半岛的草

地中，只有不断步行寻找它们。当与它们战斗后就可以在图鉴中发现它们的分布位置，然后就根据这个位置进行捕捉(注意打死它们以后就永远也无法捉住它们了)。出村后，到 38 号路上的モ-モ-牧场用きのみ来帮助农场夫妇便可得 13 号机器。

38号公路

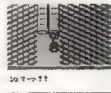


38号公路

园周市(エンジュツテイ)

阿萨奇村

一直向南走到海边阿萨奇(アサギツテイ)村。在村子西南左边得到 04 号秘传机器(怪力)。去西北的 GYM 道场发现 BOSS 不在。只好先到阿萨奇灯笼店去寻找，到了塔顶见到了 BOSS ミカン，但是他说因为自己的口袋妖怪病了要照顾它，所以不能去 GYM 道场。没办法，只好先去找药。在村子里打听到关于药的消息。于是主角从 40 号水路出发前往坦巴村(タンバシテイ)寻找。到了坦巴村后先到すり屋さん处找到药物ひてんのくすり，有了它就可以救那个生病的口袋妖怪。现在再顺水路回到阿萨奇村到塔上治疗口袋妖怪后，ミカン也回到 GYM 屋了。与牠战斗时，用火属性的口袋妖怪即可取胜！



塔頂

火烧塔



地下一層

阿萨奇

40号水路

塔巴村

塔巴村(タンバシティ)

园周市

38号公路
39号公路

39号公路

(アサギツテイ)
阿萨奇村

战斗塔

高速船码头

阿萨奇之灯塔

卓子镇

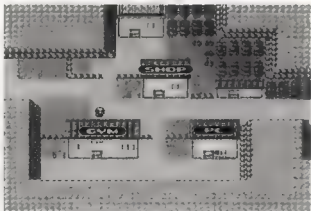
解决完阿萨奇的事情之后就可以通过 42 号公路去卓子镇(チョウジタウン)。42 号公路上有个山洞虽然与情节无关,但是里面有许多道具与稀有的口袋妖怪,所以在前往卓子镇之前不妨先去洞里面看看:到了卓子镇打听到关于火箭团的消息和湖中有红色暴鲤龙的消息。由于现在 GYM 门前有看守。所以现在只能先去怒湖(いかりのすうみ)捕捉变种的暴鲤龙。

42 号公路



43 号公路

43 号公路

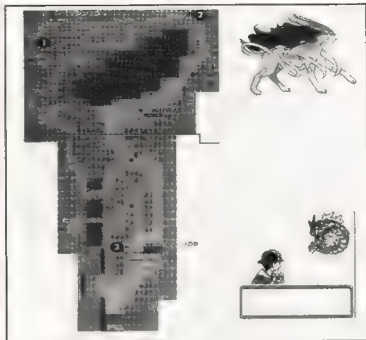


43 号公路

卓子镇(チョウジタウン)

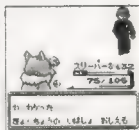
怒湖

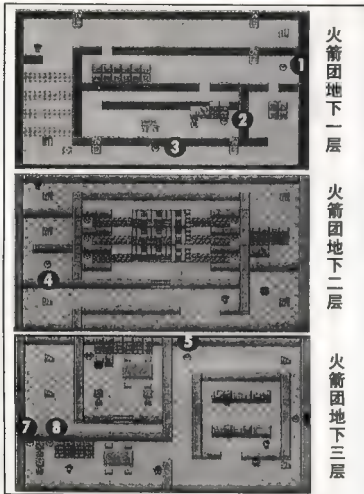
要想去怒湖就必须经过 43 号公路,而火箭团的家伙竟然索要 1000 元过路费!所以最好一次就把在 43 号公路中的事件解决,以减少损失。一直向上走就可以到达怒湖。在湖中央会见到传说中的红色暴鲤龙!要想尽一切办法捉住它,因为它和普通的暴鲤龙的能力完全不同!



得到红色暴鲤龙的鳞片(あかいウロコ)后,如果去精灵书馆的家就可以得到学习机器。让你的口袋妖怪平均地得到经验值。这时可以回到卓子镇了。刚一进 SHOP 就发生了事件,而且胜利者——ワタル竟然出现了,他说要查明火箭团的秘密基地,而指挥部入口已经被发现!于是主角便跟随他冲入地下指挥部中。进入火箭团的秘密基地

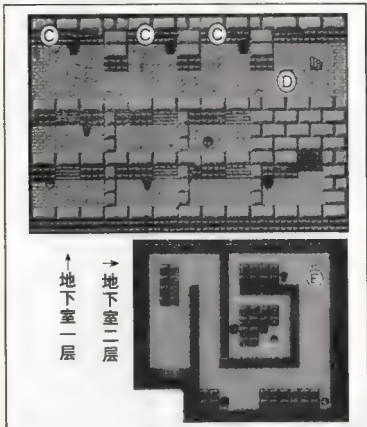
后,火箭团的人会接踵而来向你挑战。要不断地战斗才能前进。而且可恶的火箭团人基本上都使用会自豪的口袋妖怪,所以对你的口袋妖怪伤害极大,这里可是非常辛苦的一段战斗。不过胜利者——ワタル会在途中帮你进行一次完全恢复。这样使你可以有实力去收集三组密码,这可是打开电机房间的钥匙!当来到电机房间后出现了两个火箭团的干部,幸好胜利者对付了一个,剩下的就交给主角了。打败他们得到 06 号秘传机器,将电机周围的炸弹型口袋妖怪收服后,就可以摧毁火箭团秘密基地了。然后回到卓子镇的 BOSS 屋,这一战可不容易要有准备呀!





可卡电波塔

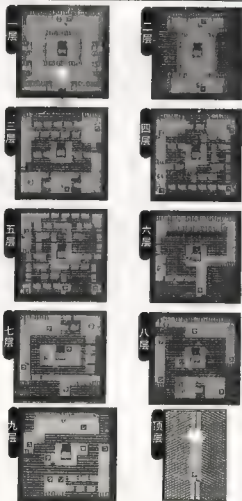
刚刚离开 GYM 道场，博士就打电话来，说可卡市的电波塔被火箭团的人占领了！现在主角必须赶到电波塔救出局长。火速赶到可卡市，进入电波塔后向塔顶进发。电波塔的结构极其简单，除了三层有一扇门打不开外没有任何机关。一直冲到 5 楼见到局长，却发现他是假冒的，当然要击败冒牌局长了！打倒这个火箭团的干部后就可以得到地下室的关键（**ちかのカギ**）。有了它就可以进入地下商业街的打不开的门了。进入之前最好先去 PC 店恢复体力。在进入地下室后会遇到塔敌。这家伙的实力大增，要小心对付！



击倒塔敌之后就可以继续前进了，她下空机关重重，要进入楼梯下面的门就必须将三个开关按一定顺序打开，不过这层中有许多好道具，应当都拿到手。正确的方法是按 3、2、1 的顺序按开关。当大门打开后，进入大门就到了二层，这里关押着真正的局长。救出局长后，他会给你电波塔三层的钥匙。进入电波塔三层，用钥匙开门，进入 5 层广播室。里面有极其强大的火箭团干部。击倒他们后解放了电波塔。与三层的女孩对话，她会送你 011 号机器，二楼的女孩会给你红色丝带。然后去找局长，他会送你铃之灯塔。



然后马上回到园周市(エンツコツテ)村的东北的铃之塔(スズの塔), 进入后会遇到三只传说妖怪雷皇、炎帝、水君。此时除水君外另两只逃走。水君可与主角见面并不会逃走, 此时可收服。需要注意的是由于三只圣兽也在塔中, 所以此次和尚的数量比金、银中要多很多。刚一上楼就会遇到一个和尚的围攻, 要小心。此外由于水君的实力极强, 别看只有 40 级, 如果你的实力不足很可能被全灭。所以一定要小心地对付。收服水君后若故来了, 见你已经收服水君便与主角约好决斗后离开了。



铃之塔(スズの塔)

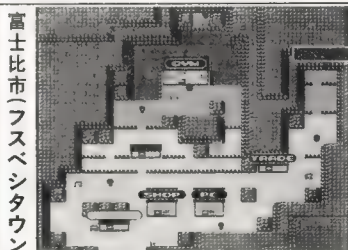
富士比市

回到卓子镇(チョウジタウン)在东边挡道的家伙已经不在, 现在可以通过 44 号公路去富士比市(フスベシタウン)。要前往富士比就必须通过冰之洞窟。而洞窟中冰场是很费神的地方, 其实只要按照“←→←→←→←→”的顺序即可通过。不过洞窟中的重要宝物是 07 号传输机器瀑布进行, 是必须要拿到的。



44 号公路

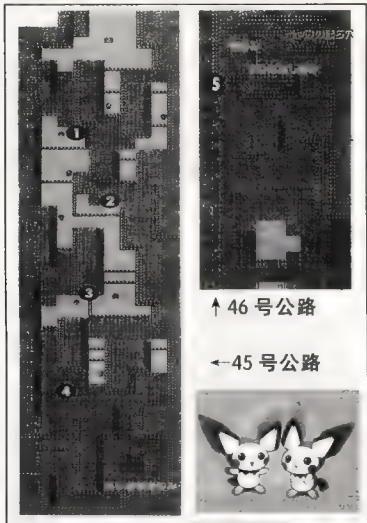
当到达富士比市后可以先去左面的忘却大叔家, 他可以令你的口袋妖怪忘掉一些没有用的招数。然后就可以去正上万的 GYM 挑战 BOSS 了, 当轻松地干掉 BOSS 后他竟然说因为没有リゅうのキバ, 所以不能给纹章。没办法, 先去上万的龙洞中寻找リゅうのキバ。这时 BOSS 也来了, 最后的纹章终于到手了。



43 号公路

霸者大赛

得到了八枚徽章后，刚一出洞，博士就打电话来，说口袋妖怪霸者大赛正式邀请主角参加。立即动身，通过 45、46 号公路回家吧！



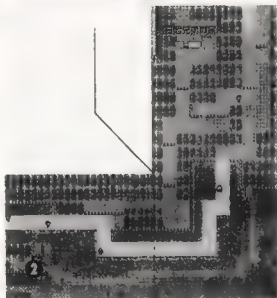
↑ 46 号公路

← 45 号公路

回到家中见到妈妈，她会给你 10000 块钱。然后去博士家得到了究极口袋妖怪球(マスターボール)。游戏中仅此一个，可以捉住任何怪物！准备就绪后就可以向比赛地点チャンピオンロード进发了！



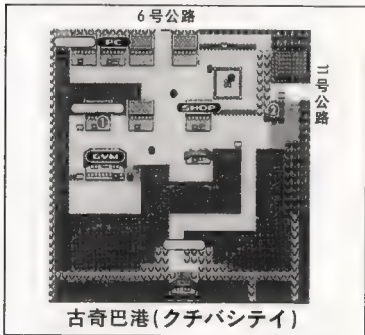
27 号公路



通过 27 号公路后，再次遇到宿敌，此次他的实力增长极大，要认真对付。当彻底战胜他之后他很不解地离去。来到联盟事务所购买装备恢复体力，筹备完毕就要去挑战被称为四天士的世界上的最强口袋妖怪教练了。进入赛场后大门轰然关上，给人一种闭关修炼的感觉？。四天王都拥有六只等级在 45 以上的口袋妖怪，而且当其口袋妖怪体力不足时还会使用全国复药。所以必须做好打持久战的准备(如果有 150 号超梦则另当别论)。当四天王被击败后，胜利者——ワタル出现，一定要注意其龙系口袋妖怪是极其强劲的。而水君的冰系招数正是其唯一的致命招数，二两下就可以击败胜利者。这时本篇就结束了，与ワタル进入殿堂中统计口袋妖怪数量后就是此关的 ENDING 了。当你看完 ENDING 后，继续进行游戏就会来到里关，在这里还有非常壮大的冒险在等待你！

坎特大陆

主角的旅程再次从若叶镇开始，主角正在镇子里闲逛，突然接到博士的电话，立即去博士的屋子，得到了船票这样就可以去アサギシティ港乘アクラ号游轮去另一块大陆——坎特(カント)了。在船上有个老伯的孙女走丢了，帮他找到孙女后船也到达了坎特大陆的古奇巴(クチバシティ)码头。一上岸先找到 GYM 道场轻松地干掉 BOSS 得到纹章。然后就可以向位于 6 号公路北边的山吹市(ヤマブキシテイ)出发了。

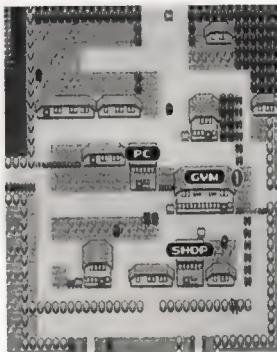


山吹市

主角来到山吹市(ヤマブキシテイ)，这里不愧是坎特第一大城市。先向左上方小女孩到 GYM 上方的屋中找到皮皮(好可爱)。就可以得到电车月票，但是，由于发电场的故障，使得电车暂时不能开动。没办法，先击败 GYM 道场中的 BOSS 再说。看来要调查发电场停电事件，必须去发电站才行。于是主角整理完装备后就顺着 10 号道路来到发电站，得知有人偷走了电机的重要零件。此外还听说最近在花镇(ハナダシティ)经常出现神秘人。主角于是便沿 5 号公路前往花镇调查。

24 号公路

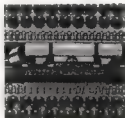
花镇(ハナダシティ)



5 号公路

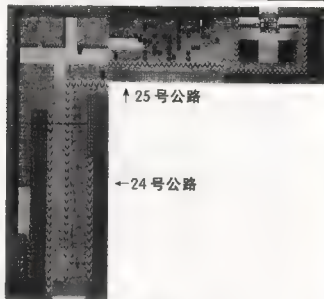
花镇

主角来到花镇之后在 GYM 门口入口见到了黑衣人，一路跟踪终于在道场中击败了那个火属性的残党，然后在水边找到了被他藏起来的发电机零件(如果队伍中有能游泳的口袋妖怪就无法找到岸边的零件，要注意这个 BUG)。来到电站装上零件就可以回山吹市乘电车了。在 25 号公路上发现了花镇的 GYM 道场的 BOSS，之后回到花镇又可以得到一个纹章。当火车开通后回到原来大陆的电波塔，在一层得到收音机，将频道调成 20，就可以收听妖怪苗子的声音。然后去坎特大陆的 11 号公路，将挡路的大猫カビコン唤醒，然后收服它，就可以继续前进了。



花
镇

9号公路
10号公路

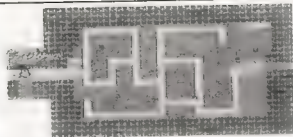


达玛姆市

主角来到达玛姆市(タマムシティ)，这里可是坎特大陆的第三大城市，因此游戏厅依然健在！夜里去西北的开发大楼中可以得到03号机器。但是与红、绿不同的是百货大楼已经不要进化石了，真是遗憾。没办法，只好在游戏厅中玩一玩，挣些零钱换两只罕见的口袋妖怪，算作补偿吧。准备完毕后击败GYM层的BOSS后就可以从17号公路前往下一个城市——西奇克市(セキチクシティ)了。

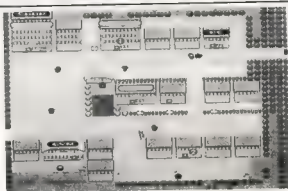
二
号
公
路

12
号
公
路



16
号
公
路

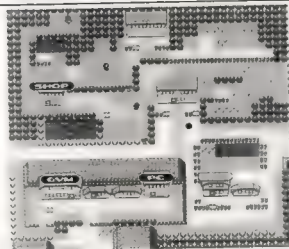
7
号
公
路



达玛姆市(タマムシティ)

18
号
公
路

15
号
公
路



西奇克市(セキチクシティ)

西奇克市

进入西奇克市将 GYM 屋的 BOSS 击败后,在 12 号公路上可以得到最强的钓竿,这样就可以随意钓到 40 级的水属性口袋妖怪了。然后回到老鼠的洞窟中。出了洞就到达了尼比市(ニビシティ)。

尼比市

在尼比市已经没有事件,击败 GYM 的 BOSS 之后,就可以向南出发到多奇瓦市(トキワシティ)了。

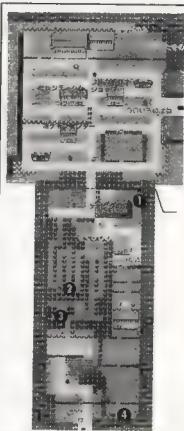
多奇瓦市

到了多奇瓦市(トキワシティ)后发现 GYM 道场的 BOSS 不在,于是先去找オ-キド博士吧。于是主角南下经过水道来到了库雷镇(グレンタウン)。

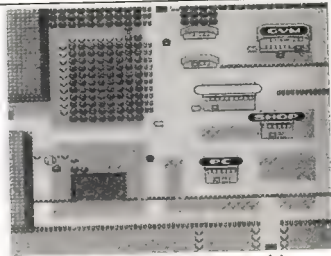
库雷镇

刚刚上岸就看见了绿,但是和他对话后,他就飞回道场去了。没有办法见到オ-キド博士后顺水路到达双子岛,在右边的洞中击败了多奇瓦市的 GYM 道场 BOSS。此时飞回多奇瓦市的话就可以与绿战斗了,他的实力相当的强劲,一定要注意利用口袋妖怪属性的相克性击败他!胜利后就可以得到最后的徽章。此时回到库雷镇去找オ-キド博士,他验证了主角的 16 枚纹章后,认为现在的主角已经有能力挑战坎特大陆的口袋妖怪霸王了。于是主角根据オ-キド博士的指示前往最后的西罗卡里山(シロガネ)。

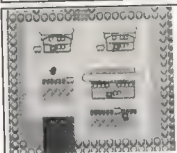
3号公路



尼比市(ニビシティ)

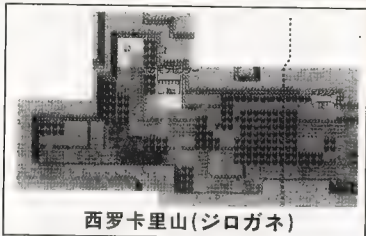


多奇瓦市(トキワシティ)



库雷镇
(グレンタウン)

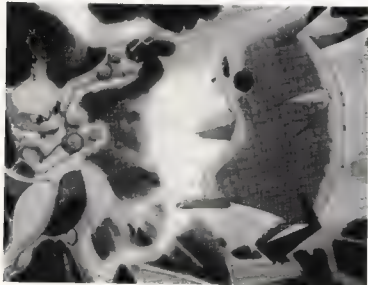




西罗卡里山(シロガナ)

西罗卡里山

主角通过 26 号道路几经周折,终于来到西罗卡里山(シロガナ),在洞的最深处遇到红,二话不说开始战斗。由于红是最终 BOSS,所以其口袋妖怪全部在 70 级以上,能力高得令人惊异。能否战胜他就看你是否有足够的口袋妖怪了。击败红后,主角就是世界口袋妖怪霸王了,这就是真 ENDING 了。而反叛也就到此告一段落。



口袋妖怪所有道具列表

这里是游戏中出现的所有道具,以下列表表示依照背包的口袋来分类的。因此哪里有什么道具都可以一目了然。另外,表中也附有道具的各种资料与解说。

有关表格的说明

道具名称:是依照日本 50 音的顺序排列。

便利按键:在重要道具中,有一些可以登录便利按键(SELECT 键)。

价钱:在商店购买道具的价钱。在口袋妖怪表格里,“盆栗”这项表示使用什么盆栗才可以制造出妖怪球。

解说:道具的使用方法 & 效果。

口袋妖怪球

道具名称	价格与盆栗	解说
超级球[スーパーボール]	600	比怪物球容易捉到妖怪
速级球[スピードボール]	白色	容易捉到快速妖怪
公园球[パークボール]	-	只在昆虫大会时使用
高级球[ハイパーボール]	1200	比超级球容易捉到妖怪
友善球[フレンドボール]	绿色	捉到的妖怪亲密度较高
重量球[ヘビーボール]	黑色	容易捉到重量的妖怪
大师球[マスターボール]	-	可以捉到任何妖怪
月亮球[ムーンボール]	黄色	能捉到用月亮进化的妖怪
怪物球[モンスターボール]	200	可以捉到任何野生妖怪
爱爱球[ラブラブボール]	桃色	容易捉到雌性妖怪
诱饵球[レアボール]	蓝色	容易捉到水系的妖怪
等级球[レベルボール]	红色	容易捉到等级低的妖怪

重要道具

道具名称	说明
红色龙鳞「あかのウロコ」	红色暴龙鳞的鳞片,可以交换学习装置
好钓竿「いいつりざお」	可以钓到水系口袋妖怪
遗失物「おとしもの」	皮皮人偶,用来换取定期月票
卡片钥匙「カードキー」	解救电报局局长的必要物品
机器零件「きかいのぶひん」	发电厂被偷的零件
银色羽毛「ぎんいろのはね」	收服洛奇亚(ルギア)的必要物品
代币盒「コインケース」	最多可以收藏 9999 个赌场代币
脚踏车「じてんしゃ」	折叠式自行车,速度是步行的 2 倍
棒钓竿「すこいいつりざお」	可以钓到口袋妖怪
洒水器「ゼニガメじょうろ」	可以得到伪装树
侦察器「ダウツソグマツ」	可以侦察画面上看不到道具
地下的钥匙「ちかのカギ」	打开地下街道的钥匙
定期车票「ていきけん」	电车的车票,没有时间段限制
透明铃铛「とうめいなスズ」	会发出令人安心的声音
红色羽毛「にじいろのはね」	收服凤凰的必要物品
治疗之药「ひでんのぐすり」	可以治疗生病的口袋妖怪
谜之蛋「ふしぎなタマゴ」	口袋妖怪节拍的,要小心照顾
船票「ふねのチケット」	高速船的船票
知钓竿「ボロのつりざお」	只可以钓到鲤鱼王
蓝色卡片「ブルーカード」	计算“大家来说谜!”节目问题点数的卡片

一般道具

道具名称	说明
蓝色盆罩「あおぼんぐり」	可以制造诱饵
红色盆罩「あかぼんぐり」	可以制造等级球
升级「アップグレード」	这东西跟 3D 龙似乎有关系
洞穴脱出「あなぬけのヒモ」	可以从洞穴中离开
创伤良药「いいキズぐすり」	恢复 50 点 HP 值
超慢头「いかりまんじゅう」	恢复 20 点 HP 值
印度琴「インドメタツ」	可以增加口袋妖怪的速度基本值
防箭器「エフェクトガード」	战斗中使用,可以避免妖怪的能力值下降
美味的尾巴「おいしいツボ」	非常美味的尾巴,所以价钱很贵
甘美泉水「おいしいみず」	恢复 50 点 HP 值
黄金果「おうごんのみ」	带在身上之后就可以恢复 10 点 HP 值
王之证「おうじやのしるし」	有时会让敌人的口袋妖怪害怕
大毒菇「おおきキノコ」	非常稀有的毒菇,所以价钱很贵
大珍珠「おおきなしんじゅ」	大颗的珍珠,可以卖很多钱
护身金币「おまもりこばん」	带在身上战斗之后可以得到 2 倍的金钱
音符邮件「おんぷメール」	天然雀的邮件
恢复药「かいふくのぐすり」	恢复所有 HP 值并解除所有异常状态
学习装置「ガクしゅそうち」	让没有参加战斗的妖怪也可以得到经验
坚硬石头「かたいいし」	口袋妖怪携带时可以提高岩石招式的威力
雷电之石「かみなりのいし」	可以让特定口袋妖怪的进化

道具名称	说明
不变石(かわらずのいし)	可以防止神奇宝贝的进化
破瓦片(かわらのかけら)	破掉的碎瓦片
头巾(きあいのハチマキ)	即使受到致命的攻击,HP还会剩下一点
伤药(キズぐすり)	恢复 20 点 HP 值
奇迹种子(きせきのタネ)	妖怪携带时可以提高植物系招式的威力
奇迹果实(きせきのみ)	可以解除所有异常状态
木箱(きのこ)	打开可以发现假奖杯
树果(きのみ)	带在身上之后就可以恢复 10 点 HP 值
果汁(きのみジュース)	树果制成的果汁,可以恢复 20 点 HP 值
黄色糖果(きぼんぐり)	可以制造月亮球
清淨符(きよめのおふだ)	带在身上可以使口袋妖怪的出场率降低
梧桐木箱(きりのはこ)	打开可以发现金奖杯。在房间里找找看
饭之粉(ごんのこな)	提高虫系招式的威力
金球(きんのき)	纯金制的球,卖价非常高
金色树叶(きんのはつば)	金色的神奇树叶
银色树叶(ぎんのはつば)	银色的神奇树叶
瞄准器(クリティカッター)	战斗中使用就更容易打中敌人的致命处
黑色眼镜(くろいメガネ)	提高恶系招式的威力
黑带(くろおび)	提高格斗系招式的威力
黑色糖果(くろぼんぐり)	可以制造雷量球
翔男牌(けむりだま)	遇到野生口袋妖怪一定能逃走

道具名称	说明
元气碎片(げんきのかけら)	从濒死状态复活,HP 值恢复一半
元气方块(げんきのかたまり)	从濒死状态复活,HP 值全部恢复
冰冻果实(こおつきのみ)	带在身上之后就可能解除烧伤状态
解冻药(こおりなおし)	解除烧伤状态
黄金喷雾(ゴールドスプレー)	在 250 步之内弱的口袋妖怪不会靠近
精神汽水(サイコソード)	恢复 60 点 HP 值
幸福之蛋(しあわせタマゴ)	让妖怪带在身上可以得到 1.5 倍的经验值
磁石(じしゃく)	提高电气系招式的威力
银色喷雾(シルバースプレー)	在 200 步之内弱的口袋妖怪不会靠近
白色糖果(しろぼんぐり)	可以制造速度球
珍珠(しんじゆ)	美丽的珍珠,价钱很便宜
神秘水滴(しんぴのしずく)	提高水系招式的威力
超特效药(すごいきずぐすり)	恢复 200 点 HP 值
加速器(スピーダー)	战斗中使用就可以提升速度
超增幅器(スペシャルアップ)	战斗中使用就可以提升特殊攻击力
尖锐鸟瞰(するどいくちばし)	提高飞行系招式的威力
神圣之灰(せいなるはい)	让所有濒死状态的妖怪复活,HP 值全恢复
先制之爪(せんせいのツメ)	即使速度比对手慢,有时也可以先发攻击
太阳之石(たいようのいし)	可以让特定口袋妖怪的进化
牛磺酸(タウリン)	可以增加口袋妖怪的攻击力基本值
制菜剩饭(たべのこし)	每一回合可以恢复一点 HP

道具名称	说明
小香茹「ちいさいキノコ」	普通的香茹,价钱很便宜
力量粉「ちからのこな」	恢复 50 点 HP 值
力量之粒「ちからのねつこ」	恢复 200 点 HP 值
月之石「つきのいし」	可以让特定的口袋妖怪进化
防护器「ディフェンダー」	战斗中使用就可以提升防御力
电气球「でんきだま」	让皮卡丘带在身上特殊攻击力会变成两倍
解毒药「どくけし」	解除中毒状态
解毒果实「どくけしのみ」	带在身上之后就可以解除中毒状态
毒针「どくバリ」	提高毒系招式的威力
不融冰「とけないこおり」	提高冰系招式的威力
长葱「ながねぎ」	让大葱鸭带在身上致命点命中率会上升
苦涩果实「にがいきのみ」	带在身上之后就可以解除混乱状态
画像邮件「にがえメール」	可以把携带这种邮件的妖怪印出来的邮件
提神药「ねむげまし」	解除睡眠状态
诅咒符咒「のろいのおふだ」	提高幽灵系招式的威力
破坏遗传「はかいのいでんし」	攻击力会提高两级,但是会变成混乱状态
清凉果实「はつかのみ」	带在身上之后就可以解除睡眠状态
花边邮件「はながらメール」	有花纹的邮件
万能粉「ばんのろこな」	解除所有异常状态
PP 补充丸「ピーピーエイド」	恢复一个招式 10 点的 PP 值
PP 恢复「ピーピーリカバー」	恢复一个招式全部的 PP 值

道具名称	说明
PP 补充「ピーピーエイド」	恢复所有招式 10 点的 PP 值
PP 灵药「ピーピーマックス」	恢复所有招式全部的 PP 值
光之粉「ひかりのこな」	怪物携带时不会被敌人打中
反皮人偶「ビツビにんぎょう」	遇见野生怪物时只要使用就可以逃跑
粉红缎带「ピンクのリボン」	提高普通系招式的威力
最美礼服「ビストレスス」	致命点攻击命中率上升
布市邮件「ブイブイメール」	有底市面像的邮件
不可思议糖果「ふしぎなアメ」	可以让口袋妖怪的等级增加一级
不思议果「ふしぎなきのみ」	带在身上之后可以恢复一个招式 5 点的 PP 值
复活草「ふたかつそう」	从濒死状态复活,HP 值全部恢复
粗骨头「ふといホネ」	带在身上,攻击力会变成两倍
增幅装置「プラスパワー」	战斗中使用就可以提升攻击力
体能训练机「プロムヘキツソ」	可以增加妖怪的防御力基本值
变身邮件「へんしんメール」	有变身怪兽像的邮件
能力提升「ポイントアップ」	增加的 PP 值最大值
星星碎片「ほしのかけら」	红色的美丽宝石碎片,可以卖出高价
星砂「ほしのすな」	红色的美丽砂子,可以卖出高价
火之石「ほのおのいし」	可以让特定口袋妖怪进化
弯曲汤匙「まがったスプーン」	提高超能力系招式的威力
极限提升「マックスアップ」	可以增加口袋妖怪的 HP 基本值
解麻药「まひなおし」	解除麻痹状态

道具名称	说明
解脫藥果「まひなおしのみ」	帶在身上之後就可以解除麻痺狀態
完美藥「まんたんのくすり」	恢復所有 HP 值
水色部件「みずいろメール」	有迷你龍圖案的部件
水點聖帶「みずたまりボン」	提高普通系招式的威力
水之石「みずのいし」	可以讓特定口袋妖怪進化
綜合飲料「ミックスオレ」	恢復 80 點 HP 值
綠色盆栽「みどぼんぐり」	可以製造友善球
防護「むしよけスプレー」	在 100 步之內制的口袋妖怪不會靠近
金屬大衣「メタルコート」	提高鋼系招式的威力
金屬粉末「メタルパウダー」	讓百發百中帶在身上會增加防禦力
牛乳「モーモームルク」	恢復 100 點 HP 值
木炭「もくたん」	提高火系招式的威力
桃色盆栽「ももぼんぐり」	可以製造愛愛球
解脫藥果「やけどなおしのみ」	帶在身上之後就可以解除凍傷狀態
火傷酒「やけどなおし」	解除凍傷狀態
柔軟的沙「やわらかいすな」	提高地面系招式的威力
精神補助器「ヨクアクター」	戰鬥中使用就可以提高命中率
幸運拳擊「ラッキーパンチ」	讓幸運星帶在身上致命命中會上上升
可愛部件「ラブリーメール」	有愛心圖案的部件
植物之石「リーフのいし」	可以讓特定口袋妖怪進化
龍圖「リゾテウム」	增加妖怪的特殊攻擊、特殊防禦力基本值

口袋妖怪水晶秘密大公开！

捕捉三圣兽：

和金銀版相同，先到火燒塔見到它們后，三只圣兽依然會逃走。之后到圓周市（エンジエツティ）的最上方會見到水君，而且它還會和你爭搶。當解決完可卡電波塔事件，并救出局長后，局長此次會給你鈴之鈴。再次回到圓周市（エンジエツティ）的スズの塔，正看見三圣兽中雷皇、炎帝逃走，而此時水君不會逃走。一定要在這裏將其捉住！至于雷皇和炎帝則只有在 42 号路的草丛中寻找了（好遺憾呀）。

151 号妖怪的捕捉方法：

在本作中依然需要捕捉到 NO.001 - NO.150 和 NO.152 - NO.250。另外還要捉住包括閃光アンノーン在內的 27 只アンノーン之后（更可怕的條件還在后面）。并且收集齐游戏中的全部宝物，到博士家得到无限道具。之后去任意1号洞中就可以捕捉，当发现时主角头上会出现“？”，这样就可以捕捉原型超梦了。

251 号妖怪的捕捉方法：

必须只玩了 50 个小时以下，除了 251 号口袋妖怪外全部捉住后，将 246 号与 132 号放在饲养屋中，便可以得到一个蛋。而这个蛋中孵出来的就是神巢妖怪 251 号セレビイ。

其他难以捕捉的口袋妖怪：

名称	出现地点	性别
イーブイ	在コガネシティ的小屋中换到	雌雄都有
ウンッキー	在 36 号的路口	雌雄都有
カビゴン	在 11 号路口用收音机唤醒后捕捉	只有雌性
ラプラス	星期五在つながりの洞穴最深处	雌雄都有
バルキー	在スリパチ山中的空手道高手处	只有雌性

需要不同怪物杂交得到的口袋妖怪：

以下几种口袋妖怪没有野生品种，必须通过杂交得到

新种口袋妖怪	雄性口袋妖怪	雌性口袋妖怪
ビチュー	ピカチュウ	ピカチュウ
ビィ	ビビ	ビビ
ブブリン	ウリン	ウリン
ムチュール	バリヤード	ルージュラ
エレキッド	エレブー	エレブー
ブビィ	ブーバー	ブーバー

口袋妖怪杂交注意事项：

1 当你有同类口袋妖怪的雄性与雌性，而且需要它们的后代，那么将它们交给养育屋中，它们很快就会生下蛋。

2 杂交后得到的新口袋妖怪的能力与其父相同，父亲的前两招会遗传给新生口袋妖怪的。而且父亲的能力越高，新生口袋妖怪的能力就越高。用这种方法可以制造出超强的妖怪！

3 母种新生口袋妖怪的孵化时间都不一样。父母的等级越高，孵化时间越长。而且必须将它们带在身上。如果放在电脑里是不会孵化的。

4 水晶版中许多在金、银中没有性别的口袋妖怪也有了性别，所以也可以生蛋，这样可以复制许多稀有妖怪。

确保 N. 236 号バリギ一妖怪的进化方向：

NO 236 号妖怪的进化是非常特殊的，要让它进化为 NO. 106 号必须确保バリギ一的攻击力高于防御力，这样在 20 级时就会进化为 NO. 106。而当 NO. 236 号妖怪的防御力高于攻击力时，它就会在 20 级时进化为 NO. 107 号。而 NO. 236 的五项数值全部相同时，在 20 级时就会进化为 NO. 237 号。

要到达以上条件必须在バリギ一等级达到 20 级开始进化时立即按 B 键取消进化，然后使用提升各项能力的药来改变它的各项能力。这样就可以得到这三种稀有怪物了。

得到全部的 NO. 133 号イーブイ：

由于在各个版本中 NO. 133 号都只有一只，而它却有 5 种进化形态。所以非常难收集齐它的全部图鉴。其实只要得到雌性的イーブイ，就可以无视繁殖了。要得到雄性イーブイ就必须反复存档，反复提取，一定可以得到雌性的イーブイ。

水晶中的进化石：

由于本作中不管在哪个大陆都没有出售进化石的商店，所以为了让他们需要进化石进化的口袋妖怪得以进化，就必须寻找进化石。

1 太阳石 正常情况下只能在捕虫大会中取得名次才能得到，但是几率很小。其实有一种方法可以大幅度提升得到太阳石的几率。首先在大会上捉住 NO. 127. NO. 123 号妖怪。然后立即到其他参加者身边。遇到上述妖怪立即打死。此外要尽量捕捉不同种类的妖怪。这样发表成绩后你就会有九成的机会得到太阳石。

2 月之石 每星期一夜里到あつみの山郊外的广场击倒ビビの像就可得到，不过一星期只能得到一块。

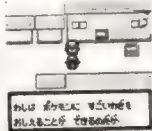
3 其他进化石如火之石、水之石则只能从 25 号公路的小屋中的老爷爷处得到，而条件就是给他看他所需要的口袋妖怪。

超级技巧等你来学！

在可卡市赌场门口有一位拥有极强技巧的老人，当主角得到表文的口袋妖怪霸王称号后。在每星期三和星期五才会出现。他会传授给主角的口袋三个超级技巧是：火焰放射（かえんほうしゃ）、十万伏特（まんボルト）、冷冻射线（れいとうビーム）。这些招式都是攻击力 95 命中率 100%，并且附带特殊效果的强力招式。而且大部分口袋妖怪都可以学会其中之一，但是每学一个招式需要花费 4000 个筹码。虽然很贵，但是它可以使许多口袋妖怪学到无法装备的招式，因此还是非常值得花钱去学的！

通信对战的乐趣将大大增加！

本作中大幅度强化了通信对战系统，可以通过与朋友交换口袋妖怪或互送礼物。而且值得一提的是交换来的口袋妖怪可以在战斗中得到 1.5 倍的经验值。利用这个系统可以使你的口袋妖怪迅速成长，一定要充分利用！此外到可卡市百货大楼 5 层与一位小姐对话后可以通过红外线通信进行互换不可思议礼物的游戏，这可是得到超稀有道具的唯一方法（只有得到这些道具才可以捉住最神秘的口袋妖怪 NO. 151）



口袋妖怪属性相克性一览表：

物理攻击相克性

	普通攻击	格斗攻击	毒性攻击	地面攻击	飞行攻击	虫攻击	岩石攻击	幽灵攻击	钢铁攻击
普通	○	●	○	○	○	○	○	▲	○
格斗	○	○	○	○	●	△	△	○	○
毒	○	△	△	●	○	△	○	○	○
地面	○	○	△	○	○	○	△	○	○
飞行	○	△	○	▲	○	△	●	○	○
虫	○	△	○	△	●	○	●	○	○
岩石	△	●	△	●	△	○	○	○	○
幽灵	▲	▲	△	○	○	△	○	●	○
钢	△	●	▲	●	△	△	△	△	△
火	○	○	○	●	○	△	●	○	△
水	○	○	○	○	○	○	○	○	○
电	○	○	○	●	△	○	○	○	△
草	○	○	●	△	●	●	○	○	○
冰	○	●	○	○	○	○	●	○	●
超能	○	△	○	○	○	●	○	●	○
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○
恶魔	○	●	○	○	○	●	○	▲	○

图例

△:损害减半 ▲:完全无效 ○:正常伤害 ●:两倍伤害

特殊攻击相克性

	火焰攻击	水流攻击	电击攻击	草攻击	冰冻攻击	超能攻击	龙焰攻击	恶魔攻击
普通	○	○	○	○	○	○	○	○
格斗	○	○	○	○	○	●	◎	△
毒	○	○	○	△	○	●	○	○
地面	○	●	▲	●	●	○	○	○
飞行	○	○	●	△	●	○	○	○
虫	●	○	○	△	○	○	○	○
岩石	△	●	○	●	○	○	○	○
幽灵	○	○	○	○	○	○	○	●
钢	●	○	○	△	△	△	△	△
火	△	●	○	△	△	○	○	○
水	△	△	●	●	△	○	○	○
电	○	○	△	△	○	○	○	○
草	●	△	△	△	●	○	○	○
冰	●	○	○	○	△	○	○	○
超能	○	○	○	○	○	△	○	●
龙	△	△	△	△	●	○	●	○
恶魔	○	○	○	○	○	▲	○	△

图例

△:损害减半 ▲:完全无效 ○:正常伤害 ●:两倍伤害

存在变色口袋妖怪!

在冒险途中有时会遇见与标准口袋妖怪颜色不同特殊色口袋妖怪,这是一种出现率非常低的口袋妖怪,就像怒湖中的红色暴蜥龙一样。实际上他们的能力值与一般的口袋妖怪有一些微妙的差别。所以一定要注意捕捉这些稀有的妖怪呀

口袋妖怪病毒!

在战斗时口袋妖怪有可能被传染口袋妖怪病毒。当口袋妖怪得病后,在PC店中会有“じたい/ボケルス”的字样,得了病的口袋妖怪的生病状态会持续两三天。但是生病后的口袋妖怪成长的会比平时高。这可是水陆中最为隐蔽的秘密!



钟为谁而鸣

充分体现任天堂的“游戏就是好玩”的理论的作品,虽然是RPG但是被任天堂演绎的非常有趣,喜欢玩轻松RPG游戏的GB玩家不容错过。

GB

厂商:NINTENDO 类型:RPG

发售日期:1997.1.21

欢迎来到充满清新童话色彩的糕点王国!

很久很久,有二个国家的王子,一个是奶油蛋糕国(カスタード)的王子,另一个是奶油甜饼国(サブレ)的王子,他们俩就是从小一起成长的好朋友,又是情敌。进入游戏后,自先请刻上自己的名字,接着就开始这次冒险之旅了。

你所扮演的奶油甜饼王子,开始时将与奶油蛋糕国的王子理查德(リチャード)在奶油蛋糕国训练场练武。你可以看到理查德获胜大笑的样子,因为他有骄人的战绩,在对战中56胜0负,不败的传说旧要和他再决一高下。可是,就在这个时候,有个士兵慌慌张张跑了进来,并报告说,奶油蛋糕国的友好国千层糕(ミルフィーユ)被古洛尼安(ゲロニア)国占领了。什么?千层糕国,那儿可有绝世美女迪拉米斯公主(ティラミス姫),这可是天下第一大事啊!在一番讨论之后,理查德决定亲自出兵而去营救公主,并使千层糕国恢复和平。

你所扮演的奶油甜饼王子当然也想为美女貂蝉战场。可是刚进入开往千层糕国的战船,就被理查德打出船外,说他剑术不精,还需加以的日练习,迪拉米斯公主就由他而去迎救吧。这家伙不可一世的的样子真令人讨厌,技不如人,又有什么办法呢?只能眼睁睁地看着战船离岸而去。可是,执着的奶油甜饼王子是不会如此轻易放弃的,理查德不让你去,你可以自己去,在靠近右边的港口,你发现了艘大船,在和船长人谈好佣金后,赶快前往千层糕国而去迎救公主吧。

先行的理查德是否能救出迪拉米斯公主,公主是否一切还好……带着这些疑问,开始了我们真正的冒险。

来到了千层糕国的港口城市希米斯(シーミズ),居民们听说你是来迎救迪拉米斯公主,并让千层糕国恢复和平的使者,大家都来欢迎您,你也从中知道,古洛尼安士兵已于先前登陆,城中所有东西被他们掠夺一空,公主似乎被关在奶油巧克力(エクレア)宫殿,理查德也早早出发。你可以从一个红裙母亲到你面前孩子那里,得到他珍藏着的葡萄酒(ワイン),并且他告诉你,可在LIFE不足时饮用葡萄酒,能恢复三格LIFE,你在以后的城镇道具店里买到。另外,你还可以从一位老学者那里得到日记。一切就绪,向奶油巧克力宫殿进军。

离开希米斯,有三条道路呈现在你面前。右边有一地洞,那里有红心和增加POWER的宝剑。左边有一ケイケたま,它能恢复你的全部LIFE值,以后也会出现在其他地方。向上是通往エクレア宫殿的大道,在前进途中,会有一古洛尼安士

兵挡住你的去路,对话中连 YES(イエス)接受他的挑战。战胜后会有得到千层糕国全国地图和奶油巧克力宫殿地图,这两者地图会随着你出现地点的不同自动转换。刚拿到地图,就发生了大地震,回家的路断了,只得向宫殿前进。

进入宫殿,就发现宫殿很大,不知道理查德在哪儿,更不知道谁把米斯公主的行踪。然而就在此时,发现一个边骂吉洛尼安士兵边向宫殿外跑的人。他告诉你,通往甜点心镇(アラモート)的吊桥开关就在宫殿内,当你问起公主时,他说理查德已经前去营救,他还说心平理查德已前往甜点心镇,说完之后,一溜烟跑了。毫无头绪的寻找无疑是浪费时间,还是先去城堡看看吧。跑到宫殿外一看,原来向东去甜点心镇的吊桥是跳起的。只能进城堡里找开关了。进了宫殿后,先向右手行得到五角星,此后宫殿内的敌人便能轻松对付了。但要注意别进水中,现在奶油甜饼王子还不具备潜水能力。当启吊桥开关后便向甜点心镇出发了。

向东走来到甜点心镇,这里的人好像在商量什么,但一见到奶油甜饼王子,就各自散开了。镇上的正上方有口井,井的前面有一只青蛙,不知为什么,只要和它靠近,它就一直躲在奶油甜饼王子后面。镇的左下边有块黑板板,在以后的城镇中都会出现,它会随剧情发展提示玩家友敌指南,不会日语的朋友,也不必担心,因为有你这份双保险。这可真是个奇怪的城镇,若大镇内空无一人,只有青蛙到处乱跳。当王子进入道具店时,突然一个家伙向你猛烈冲来,然后竟连招呼也不打一声,迅速跑了,真是个无礼的家伙。

清高的道具取引零奶油甜饼王子,当你故事线购买时,才发现钱不翼而飞了。一定是刚才那个家伙,王子快速追出门外,眼看他进了另一个房间,里面漆黑一片,然而就在此时,突然出现一伙人,无缘无故对奶油甜饼王子一顿拳打脚踢,虽然王子武艺高强,但无奈寡不敌众……

王子醒来时发现自己躺在医院的病床上,床边的一位老者正向王子谢罪。原来大家把王子当成吉洛尼安士兵了,那群众怕走王子钱财的吉姆(ジャム)已经向果冻山(ババロア山)逃走了,但据说果冻山上有一个名叫曼德拉(マンドラ)的魔女,而理查德也早已向位于镇东的果冻山前进了。他为什么总是先行一步呢?

甜点心镇东南方有两个地道,洞中的老者告诉你,去果冻山之前,必须有盾(たて)和棍(ノコギリ)。你在集满大约 170 个 COIN 之后,甜点心镇购买。然后用锯锯去所有能锯的树,因为有些树下面有隐藏的地道,你能在这些地道中得到一个红心和一个月亮,并会发现一个イクケだま。这一切就绪,装备锯去取坎挡住去果冻山的妖精树(オバケの木),这时你的 STATUS 应该是: SPEED = 2, ARMOR = 1。前往山顶的途中会有一个迷宫,请按北一格,东一格,北二格,西三格,北一格,格的顺序走,抵达山顶会发现一棵巨树,走上树,选择イエス吃它的果实,正当沙兰王子吃得津津有味时,忽然觉得头昏眼花,原来这是个圈套……

醒来时,感觉浑身不舒服,可是眼前还是出现了 张既熟悉又模糊的

脸,仔细一看,原来是理查德,他还说你永远那么笨,上了他的圈套,让你乖乖的呆在这,公主还是由他去救吧。总之,公主是他的。就在这时,听到一声奇怪的呻吟,一只人形向王子袭来,打破它后跟着它来到了魔女曼德拉的小屋。她给你一瓶药,选“のみ”饮用她给你的药后,你立刻感到精神百倍,连刚才战斗中消耗的 HP 也恢复了。随后曼德拉提示你快去甜点心镇。

刚离开曼德拉的家就看到了吉姆,你迅速追了上去,被迫无路可逃的他只得将钱扔进了附近的井中,自己也随之跳了下去。为了消除吉姆的疑虑也要跳入井中,而后在另一端返回地面,原来这里的井和甜点心镇的井是相遇的。

这时,你会遇到真正的理查德,就是那只先前一直跟着你的青蛙。他告诉你,和他一起来的奶油蛋糕国士兵也都变成了青蛙,你只能通过和青蛙交谈获得信息,而不具备与人的交流能力,西洋人类也不能和青蛙交流。你是否还获得族库雷阿宫殿中的水池?现在变成青蛙的你何不下水一探究竟。在理查德的建议下,你们火速赶往宫殿。

进入宫殿,你坚持要单独把马马奴救公主,理查德只停留在门口。在一段冒险后,来到了士兵的休息所,也就是宫殿地图右边正中的 颗星。按上、左、右的顺序依次和正在休息的士兵交谈,他们会告诉你,吉洛尼安国王真是一只爱吃青蛙的蛇!正当你还在想自己会不会成为吉洛尼安国王戴拉林(デラーリン)的晚餐时,听到了“当、当”的声音。原来士兵的巡逻时间到了。你们在他们留下的宝箱内发现了方块钥匙,它能打开宫殿内所有带方块标记的门。而后,回头朝下走是水底世界。除了得到五角红星之外,你还会得到一个非常有用的道具——ワープドア。



在宫殿出口,和理查德交待了冒险经过,为了恢复人类和找到对付戴拉林的办,你决定去曼德拉的小屋,而理查德则准备去聚集失败各地的奶油蛋糕国士兵。商讨之后,你们各自开始行动。

此时,通过果冻山去曼德拉小屋的路已经不能走了,你只能通过甜点心镇的井到达那里。来到曼德拉的小屋,你大骂她并要她让你变成人类,可贪财的曼德拉竟让你用所有的 COIN 和她交换,无奈你只能答应。从她手中得到最后一瓶只能让一个青蛙变成人类的药,她还告诉你,春天的山村(スプリングヒル村)中有一个呼唤春天的铃,它有着不可思议的力量。说完之后,她和她的宠物青蛙就出门去到一个有温泉的地方了。

有了恢复人类的药,就先变成人类再说吧。可是,一试才知道又是骗局!愤怒的你想到她要去一个有温泉的地方,赶快追吧!从地图上知道左下角有个温泉城市,虽然不知道曼德拉是否在那里,但也得去看一下!细心的朋友一定会发现族库雷阿宫殿西边有一个山洞,以前,一直不能顺利过去,现在何不前去

一试呢?来到那里,看见一个青蛙挡在洞口,其实它是奶油蛋糕团士兵中的一员,告诉你搜查艇正在寻找它后,它便离开了。

就在快到温泉的时候,遇到了青蛙的天敌——蛇。为了找到曼德拉,好怀也只能拼命一试啦!可是运气欠佳的你还是未能逃脱毒蛇的魔爪……

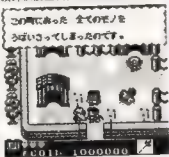
正在你迷迷糊糊之时,忽然看见一位少女,她说是她救了你。你向她介绍身份,并感谢她的帮助。而后,她竟问起你的住址和……

在曼德拉的帮助下,你终于恢复成了人类。她让你赶快去春天的山村,利用呼吸春天的铃其它青蛙变成人类。在野外积攒些钱,购买皮后更换装备,当你 LIFE 不足时,可在城里的温泉内躺一躺,恢复 LIFE 值。在更换了新装备,拥有 3 个以上的蛋和果实后,就可向右上行进,通过毒蛇的洞穴来到春天的山村。在通往毒蛇的洞穴前,首先使用蛋让自己变成蛇,因为在前进的路上只有蛇才能通过的,经过蛇洞的冒险可以得到一颗红星。

终于来到了春天的山村,进入村子正上方的小屋,你会发现一个铃铛,它就是呼唤春天之铃。与房子正中的人对话得知,此铃有看神的力量,它是拯救公主,令千层糕国恢复和平的关键。可是,刚才的地震损坏了春天之铃,修好此铃需要很多很多的黄金,村里的黄金已被古洛尼安士兵抢走一空,你急的你想把自己的 COIN 给他,但远近不符,他告诉你所需 COIN 的数量和被曼德拉骗走的一样多。正当你准备去问曼德拉要回这些 COIN 时,他告诉你,曼德拉是戴拉林的手下。天无绝人之路,正当你一筹莫展时,来了一位老者,他提示你在城外,一个挡在地洞前的人知道那里有更多的 COIN。来到那里后,选“イエス”他会告诉你在甜点心镇的朋友知道金山在哪里。

来到甜点心镇发现此镇已被古洛尼安士兵占领,快去左上角有士兵守着的一个房间,击退士兵救出里面的老爷爷。老爷爷说镇里的人全部被押入埃库雷宫宫殿,为了得到金山的消息,赶快去救他们吧!可是刚来到洞口,看到进来一队青蛙,为首的那只竟将你推入水中!变成青蛙的你和他们交谈才知道,原来是理查德和他的士兵,正当众人交头接耳时,忽然从井中跳出一只独眼青蛙,其实它就是偷你钱的吉姆,被你认出面目的他又想溜了,而这次你却把他打得紧紧的,无路可逃的他说明自己并非古洛尼安士兵,而且正准备去宫殿救出村民……他把护腕(リストバンド)给了你,利用它就可以在别人的情况下,移动石块。

进入宫殿向左走,移动石块后就能发现道路,拿到红星来到一个有六个宝箱的屋子,其中只有一间是藏有金剑的。最后,你会发现有一个家伙挡住去路,选“ローヤをあげろ!”制服这个家伙,得到红心钥匙,开门救出城堡里的人,会有宝。宝会安全。宝的地理位置(你可以在地图上看到)。



去在金山前,先去前面指导你来到甜点心镇的那位朋友那,从她家(其实是他的家)中得到 一颗五角星。离开小屋继续向上走,在通往金山的路上有一块巨大的岩石挡住去路,任你怎么用力它都纹丝不动,无能为力的你只好回到春天的山村再谋策略了。在这里你意外地发现,村子左上角新建了一所小屋。进入其中,原来是先那指点过你的人,可是这回他也没办法了。最后,只好乘他的船去任天堂公司,找那里的博士讨教。

来到一块新岛屿,向上走就会发现任天堂公司。进入公司后,先去石边的商店更新装备。然后前往食堂,一定选最贵的“にぎりずし”品尝。在食堂购食的选择顺序依次是“イエス”、“べつのをくれ”、“べつのをくれ”、“それでよい”;然后兑换食品,坐在博士旁边吃。此时,博士会问你寿司味道如何(选择“うまい”)。接着与博士交谈,博士会让你去北边拿ワサビ(山椒芽),回来后,他会给你移动大岩石的道具。一切听其吩咐,在岛屿左上角的地洞里有一颗五角星,来到岛屿石边的正中,和一女子交谈,她便会让你去找ワサビ。在得到一颗红星后,来到一个有古洛尼安士兵守着的菜园,他会指挥一条大蜈蚣与你战斗,你只要对蜈蚣的尾巴打,就能获胜得到山椒芽。来到博士处,吃到了美味山椒芽的博士很高兴的把军用手套(きんぐて)给了你。此时先别急着回去,去商店买些山椒芽,你吃了山椒芽会加快自己的行走速度。

来到爱斯基摩村(エスキモー村),道具店的老板会送你 100 个 COIN。而后前往冰的洞穴(氷のはら穴),在其中这里只有读了石板上的咒语才能通过,咒语只有長老才知道。長老?什么長老?長老在哪儿?回爱斯基摩村打听一下。原来通往金山的路必须经过冰的洞穴,而長老在冰洞的某个地方。在冰洞上多找找,你会发现一个月亮,在最上左方有一房间,外面有一个青蛙看守,由于语言不通,你无法和他交谈,只得再回爱斯基摩村寻求帮助。来到道具店,老板说先前在这当售货员的少女去了欢乐北方向妖精之树的森林(オバケのホのもり)到现在还没回来,那里常有野兽出没,十分危险。反正也闲着无事,何不助人为乐,万一那有个水缸,还能变成青蛙呢。历经一番周折,斩杀妖怪后,你终于得到一颗红星,并救出了少女。可是,少女却不愿和你一起回爱斯基摩村,原来道具店的老板是戴拉林的手下,听到这,你再也控制不住愤怒心情,回去赶跑了他。感谢的少女把翻译机(バイリンガル)给了你,利用它就能在人类的情况下和青蛙交谈,她还告诉你,那个有青蛙挡着的小屋就是长老的住所。

来到了小屋,起初長老不愿告诉你咒语,因为那个山洞里冰封着一个巨大的怪物,万一将它弄醒了,会破坏爱斯基摩村,威胁人们的生命。可是,在你的再三请求下,他还是将咒语告诉了你,并要你来不要弄醒怪物。既然已经知道了咒语,还不赶快去冰的洞穴。

在这个山洞中,你会看到一个巨大的冰块,里面就藏着怪物。离开山洞,来到了火山城市弗林(フーリン)。进入道具店,应购买些ツルハシ(洋镐),它在以后的冒险中是必不可少的。

这是一个炎热的城市，以至于人们都乐于在酒吧间里酗酒，同时人们还都做着开采黄金的美梦。你应当和所有人对话取得信息（这点非常重要，事关以后进展）。从交谈中得知，吉洛尼安士兵正在招募工人开采黄金，实际上，由于有很多吉洛尼安士兵守着弗林火山，一般人根本不能走进火山内。另外在村子附近，有一口井。既然生人难以进入弗林火山，就先去井中变成青蛙，然后再进入火山吧！

进入火山内部，先变成人类，因为只有人类才能使用洋镐开采泥土取走宝箱。另外，一定要和火山内的人谈话，原来他们都是吉洛尼安士兵抓来的开采工，可是由于人手不够，黄金山至今仍未开采出来。这就好了！回到城市，把招募来的开采工开采黄金，并在左上角屋里的朋友提醒下，在布告栏上贴了招聘广告。

天气太热了，去酒吧喝点什么解渴吧！进入酒吧，看见一个身材高大的家伙，若他能帮助我一起开采金矿，可是一个好帮手啊！你刚上前与他说话，他便要你请他喝酒……不过，只要依从说“ノー”、“ノー”、“ノー”、“おごらぬ”、“そうだ”，然后打散这个无赖，回到布告栏那里一看，发现招募伙计正在招募启事处。他得知你是奶油甜饼王子，并急需人手，他立刻叫了一帮人过来供你使唤。

一路上，这些人真是英勇无比，替你开路杀敌，在火山洞口，你们成功的使用肉虎山计进入洞中。进入洞中，你要拿走所有的宝物（包括一颗五角星，一颗红星和古雷的石板（いにしへのせきばん））。最后，你会拿到一把宝剑，它是所有剑中最强的。可是当你刚拔出这把剑，就发生了强震，原来这把宝剑是触动金山的开关，此时，黄金山如水般坠落而下。

你醒来发现自己在爱斯基摩村附近。由于触动了金山开关，原来结冰的奇观在都已经融化，而且你还意外的发现，一大块黄金在湖的岸边，如此大的黄金怎么移动到春天的山村呢！先别急此事，原本被冰封的猛犸已经复活，正在破坏爱斯基摩村。当你来到村中，这里已是一片狼藉，那高望众的长老试图制服此猛犸，可是无济于事……

病床上的长老要你去冰的洞窟寻找唤雪（カガミのたて），然后再去制服猛犸。在冰洞中你除了会拿到唤雪后，还得到一颗五角星，和一个月亮。之后，赶快回村和猛犸决战！可是最终你还是输了……这回长老要你去任天堂公司的博士那里，向他讨教。来到了博士那，他给了你一个能控制猛犸行为的机器，有了它，猛犸就会听从你的指挥，这样你就可以让猛犸把黄金运到春天的山村。

采到春天的山村，你只要在和猛犸的战斗中使用机器就能将它降服。然后来到岸边取走黄金，送往春天的山村。之后等待修理唤醒春天的铃。可是，就在此时将出现一个人神般人物，给了你宝物笛子（このふえ），并告知理查那处

十分危险，吉洛尼安士兵已经发现了他们的行踪。

你当然不能坐视不管，来到甜点心镇。果然看到吉洛尼安士兵押着一群青蛙经过。然后，看到一个追赶士兵的村人，和他交谈得知他的女儿被士兵抓到宫殿中去了，他请求你去救她女儿。此时，一只被士兵们折磨得差不多的青蛙选入锅中，你救起它。在病床边，它把草花钥匙给了你。燃起熊熊怒火的你向埃库雷阿宫殿进军了。

进入宫殿，你依然会得到一个红星。最终来到关押青蛙的地方，此时只有在青蛙的情况下，才能和牢内青蛙交谈。原来理查德根本没有关押在这一牢房。正在考虑理查德在哪？此时，竟突然出现了一伙吉洛尼安士兵。这是一个圈套

王子也被关入牢房，不过是在另一间牢房，醒来时竟看见一个自称是曼德拉（マンドラ）的女孩？细细打听之后才知道那女孩真名叫玛德雷姆（マドレーヌ），住在甜点心镇。还记得起那位追赶士兵的村人吗，玛德雷姆就是那人女儿。另外，王子还发现自己的一切道具都没有了！无天绝人之路，独眼蛙吉姆姆赶来帮助你，在把你救出苦海后，他又急着去救那些马上成为薇拉林晚餐的青蛙。

夺回自己的宝物，并带玛德雷姆（マドレーヌ）顺利返回甜点心镇使她们父女团圆。本想回到春天的山村，去取呼唤春天的铃，却遇见三个吉洛尼安士兵，打败他们后意外的得到了黑桃钥匙。索性再去宫殿一探究竟吧！其实接下来的旅程就是大折腾了。细想一下，宫殿里也只有黑桃门未自进去吧！在得到最后一颗五角星后，作为奶油甜饼王子的你，已经拥有了压倒一切邪恶的正义力量，手持利刃，斩尽妖魔。

玩家一定要知道的是……

★红心可增加 HP 的最大值，五角星可增加 POWER 的最大值，月亮可增加 SPEED 的最大值，而剑和盾的更新则可以分别增加 POWER 与 ARMOR 的数值。

★ノコギリ（锯）可用来砍树和对付妖精之树（オバケの木）。

★ツルハシ（铁镐）可以敲开挡路的泥土，用来在弗林火山（フーリン火山）开采黄金。

★罐（タマゴ）可以让人和青蛙变成蛇；果实（かじつ）可以让青蛙和蛇变成人；人和蛇落入水中自动变成青蛙。

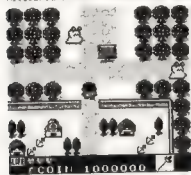
★关于日记“日記つける”可以储存进展，“日記みる”用来了解过去每天的工作。

★关于ワーブドア 在山洞、地洞、宫殿中使用一次，会来到出口；再使用一次，会来到你最后一次去的村庄、城镇。

★在具备了伐树和移动小石块的能力后，就可在希米斯镇和埃库雷阿宫殿之间的一个山洞中得到 300 个 COIN。

★在从任天堂公司博士那得到移动大岩石のぐんて后，回春天的山村（スプリングヒル村），在村的下方用铁镐开树后，进入小屋，可获得加重葡萄酒，它能使你一次恢复 6 格体力。

文/叛逆者





魔法骑士 II

失去的色彩

著名少女漫画的GB版游戏,虽然原作得到什么好评,但是本作却非常不错,吸引了不少原作 FANS,如果看过原作不妨买来玩玩。

GB

厂商: TOMY 类型: AVG

发售日期: 1992. 1. 27

●移动中按 A 键调出菜单:

ステータス——状态确认

マジック——使用魔法

アイテム——使用道具

モコナ——系统操作

●其中モコナ又分为:

リセットまほう——使无法进行下去的谜题回复初始状态

モコナハウス——在地图上进行全员完全回復

につきまよむ——读取记录

●战斗中菜单:

GO——委任战斗一轮 剣——物理攻击

魔杖——使用道具 魔盾——回避

人形——逃跑

●START 键: 在战斗中加快战斗进行的速度

●SELECT 键: 对目前光标所指对象进行说明

美丽骑士的冒险之旅

光(ひかる)、海(うみ)、风(ふう)三名魔法骑士打倒了扎克尔特(ザガート), 又开始了她们的旅行。当她们再次回到费基罗(セフィーロ)的时候, 却发现这里已经变得一片荒芜。就在她们觉得不可思议的时候, 莱伊阿斯(レイアース)等三个老魔法骑士把她们召唤到了一个叫“回廊”(かいろう)的地方。在这里将遇到最初的战斗, 可以趁机熟悉一下系统。经过一个简单的迷宫, 三人来到了莱伊阿斯的面前, 原来在费基罗的世界中出现了个色彩大盗(いろどろぼう), 色彩的失窃使整个费基罗失去了生机, 不仅如此, 精灵们来源于大自然色彩的翅膀也消失了。现在唯一解决的办法就是找回色彩大盗, 把失窃的色彩夺回来。再次肩负拯救世界任务的光、风、海又一次踏上了征途!

色彩大盗隐藏在被称为“异空间”(いこうから)的地方, 这里同样成了黑白世界。二人来到异空间入口东南方的村子, 倒在村口的一个精灵告诉她们: 色彩大盗就在村子里! 走到村子深处, 碰上的却是像兔子一样的小怪物拉特库(ラテック), 毫无悬念又是一场战斗, 小拉特库不堪一击, 只眨一眨眼的逃走了, 而且在匆忙中丢下了蓝塔(あおのとう)的钥匙。在精

灵们的指点下, 三人又开始向东面的蓝塔进发。

进入蓝塔之后, 环境变得险恶了许多, 不光是怪物变得越来越强, 难懂的谜题和迷宫也出现了。

在蓝塔的第二层 13 楼下, 出现了第一个推箱子的谜题, 非常简单, 只需要把放在旁边的箱子推到按钮上压住按钮即可。

第五层的谜题是把标有心形的箱子推到螺旋形通道的中心, 关键在于把诸路的箱子推到合适的地方。

第六层是用拉杆来输入密码, 正确的输入方法是: 右边 3 下, 左边 1 下, 中间 2 下, 别忘了在输入完毕之后再拉一下门口的那个拉杆。

第七层需要按正确的顺序来排列标有不同形状的箱子, 其顺序是: 由上到下心形、圆形、正方形、新月形、三角形, 注意要排在滑道的右侧。

第九层是一个特殊的迷宫, 特殊之处在于不能后退。如果走上了错误的分支, 可以将错就错走到路尽头的魔法阵, 然后重新再试一次了。

绞尽脑汁之后, 来到了蓝塔的顶层, 这儿到处是机关和陷阱。看来要想看答案就只有问问这里的 BOSS 了。没想到把守在这儿的还是小兔子拉特库。手下败将岂敢言勇! 一下五秒钟又把它打翻在地。这灰哪能还让它逃跑。堵住它两个洞吧。拉特库也许被打傻了, 以一副弱不禁风的样子说: “我绝不会把这儿工人在生产魔法道具(まほうのえぐ)的秘密告诉你们的!” 听不懂的问“道具?” 拉特库还没意识到自己说漏了嘴, 反而被吓了一大跳, 惊奇的问: “你们怎么知道的? 你们究竟是谁?” 一个人一起自豪的说: “我们是魔法骑士!” 看来魔法骑士在异空间间行踪颇远扬, 拉特库老老实实的说出了色彩大盗的另一个据点——绿堡(みどりのとりで), 并答应给魔法骑士们带路。从机器中取出“蓝色”, 一行人又上路了。

绿堡在蓝塔的南面, 刚一进城堡, 拉特库就一把推倒墙, 抢过“蓝色”逃进了城堡的深处, 所幸跑得了和尚跑不了庙, 魔法骑士们只能继续“困”了。

第一层的谜题相当于蓝塔第三层谜题的强化, 关键不在于谜题, 而在于这一层中有一块无法进入的区域, 里面

刚到第四层时会发现什么都不能干, 但到处转转看, 会发现一个被魔法阵团团围住的船井, 索性跳进去试试。结果跌落到了第二层却原来无法进入的区域中, 里面不仅有钥匙、宝物, 还有——谜题, 用五个箱子排出一个“5”来, 是阿拉伯数字“5”, 还是汉字“五”, 或是罗马数字“V”呢? 结果果然是数字里的 5, 即正中央放一个箱子, 四个角再各放一个。

第七层的谜题复杂了许多。首先右上角的魔法阵至关重要。那是一个空间传送装置, 根据其右边三个并列拉杆的组合关系不同, 会把踩在魔法阵上的人送到这一层的不同地方去, 而被传送到各处的目的是熄灭这一层中旋转在各处的灯, 只有当灯全部熄灭后, 才能去解这一层的第二个谜题。建议在操作时把“个”拉杆向上状态设定为 0, 向下状态设定为 1, 按二进制制从 0 到 7 的顺序分别去八个不同的地方。当灯全部熄灭后, 风会揭示一

句：“啊！有什么东西打开了！”被打开的是第二个谜题的入口。这时应将拉杆设定为100（即下下上），魔法阵将把魔法骑士们送到这一层的左上角，左侧的小房间有一个按钮，但却没有箱子去压住它。这时再到这一层的右下角，就会出现风对头墙上的留言（メッセージ）折页的章节。在此之后再回到左上角的房间，里面竟然多出一个和光一横一样的人偶，就用它作为箱子的代用品吧！再回到这一层的入口处，原来围住出口的魔法阵失去了作用，光一行三人终于得以“更上一层楼”！



第八层的谜题比较有趣，它要求把四座不同的雕像分别放置在四个台座上，而雕像会对自己身下的台座发表意见：如果发出清脆的“咚”则表示雕像对台座满意，反之雕像就会发出一声低沉的“嘎”！正确的放法是，左上ホーク，右上ドラコ，左下エルフ，右下シャチ。

第十层是一个分重量的谜题，即把六个不同重量的箱子分成两组并使其重量相等，是否相等由上两盏灯显示，若只亮一盏则那一组的箱子较重，当两盏同时亮时箱子才是等重的。正确的分法之一是：心形、圆形和新月形标记的箱子一组，另三个一组。

终于到达了城堡的顶层了，这里也和蓝塔的顶层一样是一座大工厂，再次杀进去，看见拉特库和菲莉娅将色彩大盗待在一起，色彩大盗得意洋洋的讲叙了自己的计划。用前采色彩生产的魔法道具画出一个魔物的世界，大自然的力量将使画具有生命，到那时画中的魔物就会跑出来占领整个世界。魔法骑士们虽然脑力枯竭，但体力却还充沛，冲上去一鼓作气打倒了长得像小丑一样的色彩大盗，色彩大盗丢下它的忠实宠儿拉特库夺路而逃。三个人围上来正准备收拾拉特库，这时的拉特库却因为色彩大盗的抛弃而毅然决定弃暗投明，并且加入了光、海、风的行列。它告诉魔法骑士们，东北方有色彩大盗的最后一个据点。请你们叫什么名字——对了！叫红蝶（あらのしろ）。

红蝶的怪物而言了不少，但因为LV25的拉特库的加入，使本方的战斗力大增，但那些麻烦的谜题是不能靠武力来解决的。

第二层的谜题是将两个心形标记的箱子和两个五角星标记的箱子交换位置，此题似同实异，少不了要用リセットまほう。

第六层又是一个双重谜题，在分别拉下三个并列拉杆的同时还要把滑道上摆出的“上”字改为“下”字，谜题的难度并不高，但在拉杆时注意不要太重对号太惨。

第八层的谜题有特色得让人受用不起，谜题给出八块分别代表不同音符的魔法阵和一段旋律，要求你演奏一遍，如果将魔法阵设定为下图的话，正确踩踏顺序为 345654345。

第九层的谜题是将四个箱子按照如下顺序进行摆放：左 角形形标记的箱子，右下角圆形标记的，

1	2	3	4
8	7	6	5

星形右下方是正方形标记的，圆形左上方是心形标记的箱子。

第十层的谜题简单而有趣，其实只要从炮口出发，按照炮弹反弹的规律在挡板之间走上一圈，并对挡板方向进行适当的调整，就可以一半把堵在出口的大门轰开了。

第十一层要求将六个箱子可换位位置按如下顺序排列：左上 角形、左中新月形、左下心形、右上圆形、右中正方形、右下星形。

第十二层是唯一一个需要使用魔法来解的谜题。当把四堆树叶分别置于四张桌子上之后，应该用光的魔法——炎之矢（ほのおのや）来分别把它们点燃。

在经历种种磨难之后，在红蝶的顶层再次见到了色彩大盗，这次再不能让它给跑了！所幸色彩大盗使出了总BOSS惯用的伎俩——变身，看来它是不准备再逃了，但即使这样它也敌不过魔法骑士们的正义力量，随着一阵哀嚎，色彩大盗被干掉了！

光、风、海夺回了属于大自然的色彩，异空间和费菲罗又恢复了生机勃勃的景象，精灵们也再次长出了美丽的翅膀。又一次拯救了世界的光、海、风又开始了她们新的旅行。世界再度恢复了和平，一切仍是那么美好！

重点新速

●在攻略中没有提及的楼层都是迷宫或一言便明的谜题，可轻易通过，在此不再赘叙。

●光、海、风在LV20时将分别修得自己的究极全体杀伤魔法，而且如果三人同时使用的话，还会形成终极组合魔法——光之螺旋（ひかりのらせん），其威力达到对总BOSS一击必杀！

●主要道具：

ヒラル：回复 HP100 点，

パワーヒラル：回复 HP300 点；

ハイパワード：全员 HP 回复 200 点，

エリッジ：回复 MP100 点，

キエアリー：异常状态回复，

トニーク：单体复活

●本作者设定出自著名漫画组合 CLAMP 之手，人物配音也由同名卡通的原班人马担当，因此此款游戏对于漫画迷、卡通迷来说同样不容错过。

●本款游戏完全取消了金钱的设计，对于在游戏中以赚钱为乐的玩友实在是一大遗憾。

文/张凌志



塞尔达传说 梦见岛 DX

从 FC 时代起就获得绝大人气的动作角色扮演游戏，进入 SFC 时代后更是大获好评。而掌机之王 GB 上当然也会出现林克的身影。

GB 厂商: NINTENDO 类型: ARPG
发售日期: 1998.12.12

关于本游戏的流程攻略请参阅以前的杂志或《GB 特辑》，本文所载为秘技、宝物、迷宫攻略等。为了读者阅读方便，本文中的物品名称将尽可能与流程攻略取得一致。本文所用坐标为屏幕后纵，例：(14,14)指横数 7 格，纵数 14 格的地方。

秘技篇

1. 偷道具：在第一个村子的商店里 (4,10)，从墙上取下道具后就绕着店主转，当他面朝向上或右边时冲出门口，就可以不花钱偷出道具，但再想买东西的话会被店主电死一次，而后又恢复正常。

2. 特殊的名字：当要新开一个进展档的时候必须输入名字，如果输入“せるだ”或是“とたけけ”的话，音乐就会变化。

3. 少花钱买道具：在付钱的时候，钱数是渐渐被减下去的，只要在钱数开始减少时立即同时按下 SELECT、START、A、B 键，选择セーブしておく，然后提取进度，就会发现要买的道具已经到手而钱却没花几个。

4. 飞弹：在 A、B 键上分别装备炸弹和弓箭，然后同时按下 A、B 键即可射出飞弹，不仅威力巨大，而且可以炸开可望不可及的墙壁、岩石等。

5. 完美的结局：知道在提取进度时，名字下面的数字代表什么吗？那就是你战死的次数，如果能一次不死地打穿游戏，则结局画面会稍有不同，还有开发组的一句留言“The development team would like to thank you for playing!”

小恶魔篇

游戏中共有三处秘密祭坛，当把火种献向祭坛时就会有小恶魔出现。这三只小恶魔会分别提升主角所持火种、炸弹、弓箭的上限。祭坛地点如下

- 1.(3,6)处石头下有秘密，需要用钳子撬开石头进入。
- 2.(15,11)处宝箱右下方的石头下有秘密，通向祭坛
- 3.(17,5)处的地道下是另一个祭坛，但必须从(10,16)处被花包围着的地道口进入。要除掉那些花有几种方法可以选择。

①用弓箭+炸弹的飞弹炸掉

②用回力锤打碎

③用火之神杖烧掉

大红心收集篇

1 在(2,9)处村中池塘边与钓鱼者交谈，花10元钱玩钓鱼游戏，将最右边的大鱼钓上来的同时获得一颗大红心。

2.(11,11)处的井下有大红心，要打掉上方高台上的花，从缺口处跳下才能掉进井里。

3.(5,5)处草地上放有大红心，有羽毛后即可获得。

4.(3,7)处洞内有一大红心，要用钳子将断壁撬开。

5.(7,9)处洞内上方石侧有可炸开的密道，进入即可发现

6. 在(15,13)处打死沙蚕后，被流沙冲入地道，此处正上方可炸开通道取得大红心。

7.(15,3)处山洞内的水潭下有大红心，要灌水才能找到

8.(9,8)处城墙外的河水里有大红心，要灌水取得，其位置在靠近下万岸边的五个洞穴中，左起第二个的地方。

9 在(14,14)处炸开山洞，用弓箭加炸弹轰开远处的岩石，再用飞爪拉过对面，即可取得大红心。离开时向右走到尽头，用炸弹炸开出路。

10.(8,1)处高台上的花丛下藏有地道，其中下方为可炸开的通路，里面有颗大红心。

11.(7,8)处岩石下方的墓碑上推开就露出地道，用飞爪取得大红心。

12. 在八号迷宫破解过程中会到达(1,1)处取得大红心。

最终 BOSS 攻略篇

要见最终 BOSS 就必须去村中(1,12)处屋里看书，记住一个移动方向序列（每次游戏都可能不同），然后到(17,11)处的巨脚前吹响一号笛，在脚内前进不久会落下深渊，从这以后就要按书中所写方向走，最后又跳进一个大坑就迎来了决战。

最终 BOSS 有 6 种形态，攻击方法如下：

第一形态：向它点火种

第二形态：在它发射火球时快速挥剑，把火球弹回来攻击它自己，但不要点太远。有时它会发无法射回的子弹，一般可以不管，失点血不算什么。

第三形态：类似一号迷宫总 BOSS，用剑打它尾部即可

第四形态：用跑鞋和剑连续冲刺它身体

第五形态：用火之神杖一下即可

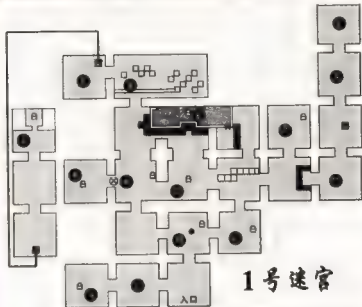
第六形态：最好用上回力锤，配合羽毛。当它的翅膀收回来时跳起躲避，只要其主体上眼睛睁开就迅速在其正下方用力回力锤猛打那眼睛，很快就能胜出。

螺号收集篇

螺号是令剑升级的必需品。当你收集了超过 20 个螺号时，去 (11, 9) 的小屋内，可以得到 LV2 的宝剑，此剑不但威力大，而且在主角满血时能放出剑气伤人。下面是螺号位置：

1. (4, 11) 处村中的花丛中，用剑砍掉花可发现。
2. (2, 8) 宝箱内。
3. 取二号迷宫钥匙过程中，(7, 14) 屋内地道里向左，推开石头跳到对岸，宝箱内就是螺号。
4. (7, 11) 岛上的花下。游泳可到达此处。
5. 送幽灵事件之后，回到 (7, 16) 的屋子里，某个瓦罐下能找到。
6. (9, 16) 处水中岛上的花下。
7. (10, 15) 处左下方岸角的花下。
8. 从 (9, 12) 或 (9, 13) 的洞进入之后，左侧墙壁可以炸开，由此上到高层，在 (9, 11) 处猫头鹰像的左下角用铁锹挖出。
9. 搬起 (10, 12) 处的岩石可以发现。
10. (12, 9) 处高台上的花丛里有螺号。
11. 搬起 (13, 11) 处岩石
12. 从 (14, 2) 处洞口进入，炸开石上方通道，上到高层，在 (14, 2) 的高台上的宝箱里。
13. (15, 11) 处触头雕像使其活化，露出地道入口，进入后宝箱内有螺号。
14. (16, 16) 处的岩石下。
15. (11, 14) 处猫头鹰雕像旁可用铁锹挖出。
16. (5, 8) 处花下。
17. 在 (6, 11) 的高台上有四片小草地，它们围起来的土地里有一个螺号。
18. (2, 11) 处民居石边小屋里埋有一个螺号。
19. 在 (5, 11) 处有一棵单独生长的大树，从正下方冲刺树干可得螺号。
20. (3, 14) 处也有槐树，从正下方冲刺也会有螺号出现。
21. 在有母鸡作同伴时，到 (9, 8) 处，靠母鸡飞过路穴，进入地道，有一装螺号的宝箱。
22. 一号迷宫内有一宝箱中为螺号。
23. 六号迷宫通道可通往 (13, 7) 处小屋，岛上宝箱内为螺号。
24. 七号迷宫里有一宝箱是螺号。

当手中刚好有 5 个或 10 个螺号时，到 (11, 9) 处小屋内，分别获得一个螺号的奖励。虽然螺号总数比 20 个多，但多收集也没什么好处，一旦剑升级，所有螺号都消失，不论是手中多余的还是没事的。



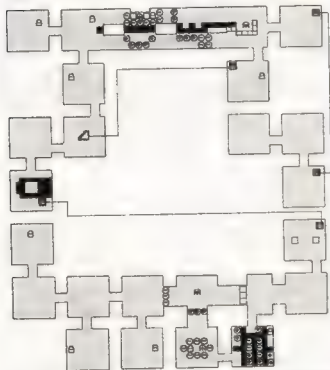
1号迷宫

★1号迷宫·首先要从 (3, 7) 处洞口进入，从 (1, 6) 处洞口穿出，在地上拾到“蘑菇”，再到 (6, 7) 处的屋内，把“蘑菇”装备上再交给女巫，得到火种，然后到 (2, 6) 处的大树边，向那只野蠻火种使它离开，之后就可以到达 (2, 5) 处，从宝箱中取得一号迷宫的钥匙。而迷宫入口就在 (4, 14) 处。

1. 这里放着第一件特殊乐器。
2. 对付这里的敌人要先用盾牌挡住它的撞击，再趁其倒地时挥剑杀之。杀光之后即可见到地道口。
3. 必须把这里唯一一块单独放置的石块向上推才能开门。
4. 这里是此迷宫的总 BOSS，只要用剑打它的尾巴即可，如果被撞下去就只能爬回那个房间重来了。
5. 宝箱内是羽毛。装备后可以跳跃。
6. 宝箱内是打开本迷宫 BOSS 所在房间的钥匙（以下简称 BOSSKEY）。
7. 把三个东西打成同样花色即可令宝箱出现。
8. 宝箱内是螺号。
9. 承光敌人出现宝箱，内有 20 元。
10. 宝箱内是普通钥匙。

- △ 冰块，可以用盾牌和剑冲破
- 需要使用盾牌的地方
- 宝箱
- 下行地道口
- ⊕ 迷宫内所有方柱下压、升起转换开关
- ⊕ 初始状态为下沉的方柱
- ⊕ 一种特殊机关，推动后可用方向键控制
- ⊕ 上行楼梯
- ⊕ 登上高台的梯子
- 石砖
- 按钮
- 落穴

11. 此屋内是本迷宫的中 BOSS, 只需在狼子袭来时躲过, 再用剑劈之即可。
12. 踩动按钮会出现宝箱, 内为钥匙。
13. 杀光敌人出现宝箱, 内为迷宫地图。
14. 宝箱内是指南针。
15. 把两个敌人打下落穴即可得到钥匙。



★2号迷宫: 在(6,4)处有一洞口, 进入之后不久就能见到 BOSS, 对付他不可硬拼, 先避开它的弓箭, 再让它自己撞到墙上晕倒, 趁机猛攻即可。最深处找到黑铁琴, 利用它打开(5,3)处洞口外的水生植物, 进入2号迷宫。

1. 这屋里的幽灵不能用剑杀死, 但只需用火种点燃火盆即可杀死它们, 同时令宝箱出现, 里面是手钎, 对着瓦罐、岩石等物放下手钎, 再按一下后得将之举起, 再按能投出去。

2. 宝箱中为 20 元。
3. 宝箱中为钥匙。
4. 这里的兔子头可以用投瓦罐的方法杀死。
5. 宝箱中为迷宫地图。
6. 要按倒兔子头、乌龟、骷髅的顺序杀掉它们才能令宝箱出现, 里面是

7. 这里是中 BOSS, 逼近猛打即可。

8. 这屋里是总 BOSS, 首先, 当小丑从窟窿出探头时, 会连发几个火球, 越过它们再用剑打一下窟窿, 然后用手钎举起箱子向墙上抛, 不久窟窿破碎, 这时要在小丑分身时按上剑塞入, 当小丑现形时立刻使出旋转剑斩之。

9. 这段地道中有一处石板必须让主角举着瓦罐才能落下。

10. 宝箱中是笔尖。

11. 把两块石砖推向中间才能令地道口出现。

12. 用火种点燃两个火盆可以打开门。

13. 杀光敌人能取得钥匙。

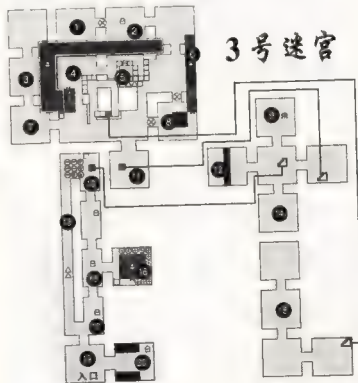
14. 这里的敌人头跟主角相反的移动方向, 拉近距离用炸弹可杀掉它们, 取得钥匙。

15. 用手钎撬开瓦罐可以取到宝箱中的 50 元。

16. 使用(14)中所写方法可以杀掉敌人, 取得宝箱中的指南针。

17. 宝箱中是钥匙。

18. 踩下按钮令宝箱出现, 里面是钥匙。



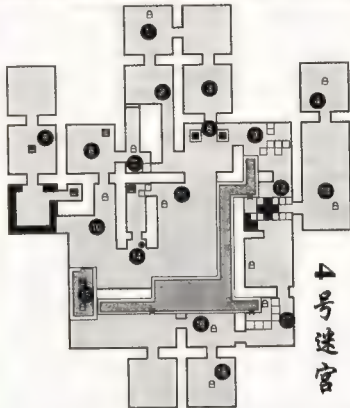


★3号迷宮：首先要用(4,12)商店里的鸭子到(3,9)屋里换蛇鞭站，到(2,11)的小屋里与小黑球蛇鞭站，到(4,15)屋里换香蕉把香蕉给(12,8)处的猴子，架起通向对岸的桥。再从(11,5)处藏遍外的花下藏着的地道进入林中，杀死猴堡左侧乌鸦，右侧地鼠，杀光巢内一层敌人，用炸弹炸开二层墙上的浮屠，杀掉里面的敌人，解决最深处的 BOSS 之后，五片叶子即可找齐，用这五片叶子到(7,14)小屋找男孩，推开桌子，经地道到达这层外箱头属熊，从它脚下挖出第三关钥匙。迷宮入口在(16,12)处。

1. 杀光敌人会出现钥匙
2. 宝箱中是指南针
3. 杀光敌人可令宝箱出现，里面是 50 元。
4. 这里是中 BOSS，要把炸弹放在它们前进途中，让它们自己吞下去，在林中炸开，反复三次即可。

5. 推开宝箱右边的石砖！一块向前一块向上，可到宝箱前，取出跑鞋。
6. 宝箱中是 Bosskey，但要得跑鞋和羽毛配合使用，先再再跳跃过窟穴。
7. 杀光敌人出现钥匙
8. 用冲跳跃过窟穴
9. 杀光敌人会出现钥匙
10. 宝箱中为笔尖
11. 杀光敌人可取到钥匙
12. 杀光敌人可取到钥匙
13. 要让宝箱出现，必须把左侧通道内的敌人也杀掉。
14. 杀光敌人可令钥匙出现
15. 宝箱中是敌人。
16. 宝箱中是地图
17. 杀光敌人才能令宝箱出现
18. 此屋内是总 BOSS，一开始就要装备跑鞋和剑，推击逼使 BOSS 动弹，然后不断对准 BOSS 中间冲刺、挥剑，令其断为两团分，此后将跑鞋换成羽毛，用剑砍完某个分身后，在其面向地面时跳一下，以免震倒，不久即可取胜。

19. 正上方的门要用瓦礫撬开
20. 先要取得跑鞋，然后配合剑冲刺至另处，宝箱中是钥匙。



4号迷宮

★4号迷宮：当女孩マリン成为伙伴之后，到(14,16)处与海豹谈话，然后到(15,13)处打死少鲨，取得 4 号迷宮钥匙。在(12,3)处使用钥匙，再经(8,2)处让酒到达(12,2)处，从山崖跳下就到了四号迷宮的门口。

1. 宝箱中是潜水衣，拥有后不必装备即可发挥使用。在深水区域按 B 键能潜水，按 A 键是短距离快速游泳。

2. 在此要注意地面上闪光的方块，哪块闪就去踩哪块，但移动时不可碰到别的方块。

3. 这屋里是中 BOSS

4. 炸开宝箱的圆石就能取到钥匙了。

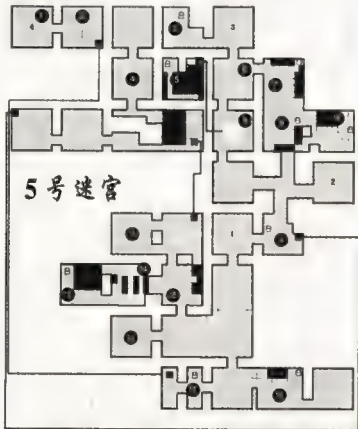
5. 从这里的地道口下去能遇到水中的 BOSS，用弓箭加炸弹攻击其尾部即可。

6. 这里的方块也必须依次踩下，顺序与②所在屋中闪光顺序相同，成功后地道即会出现。

7. 箱内是钥匙

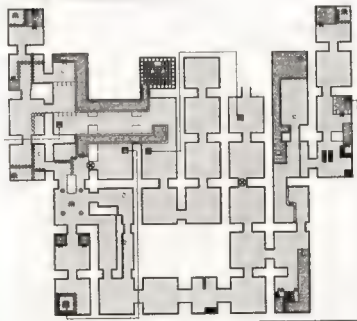
8. 杀光这里的敌人后钥匙会落入水中

- 9 从此处地遁下去,潜水追回刚才掉进水里的钥匙。而高台的宝箱内有地图。
10. 宝箱内是敌人
11. 箱中有 50 元
12. 将羽毛和跑鞋配合使用,能够跳过这里的密穴。
13. 炸掉并推开宝箱侧的障障可取得箱内的钥匙。
14. 踩下按钮门才开
15. 箱中是 Bosskey
16. 箱内为指南针
- 17 箱内是笔尖
- 18 箱内是钥匙



★5号迷宫:到110,141处,在石宫外侧左下方潜水就到进入5号迷宫这里的中Boss很怪异,它会按图中所标顺序在不同地点出现。对付这中Boss,先要挥剑打中它一下,它变成一堆散落的母果时,在旁边放上一颗炸弹,反复几次即可。

1. 这里是中Boss最后出现的地方,打败之后会得到飞爪。
- 2 把分开的石砖向中间推就能取得钥匙
3. 宝箱中是地图
- 4 这个屋子里是总Boss出现之处。对付他不可心急,站在角落里等时机,当有怪物在附近空中露头时,立即用飞爪将其抓出来打。
5. 宝箱内是Bosskey,但要用飞爪架起桥才能拿到。
6. 注意永光左下、右上两个区域的敌人。
- 7 宝箱内有 50 元
8. 此屋的水池下藏有暗道,潜水就能发现。
- 9 宝箱内为 50 元
10. 宝箱内是钥匙
- 11 Boss 是两只螃蟹,在它们面前吹一口气的话,它们就会张嘴吐子弹。乘机将弓箭射入则能消灭它们。
12. 宝箱内没有任何有价值的物品
13. 箱中有一把钥匙
- 14 通过这里最好用飞爪去抓对面的石砖
15. 用飞爪抓住铁钩可在密穴上架桥
16. 永光敌人可使宝箱出现,内为笔尖。
- 17 宝箱内是指南针
18. 用飞爪可取得宝箱中的 200 元



★6号迷宮：在(13,11)处有座宫殿，但门外有座雕像已把路堵死，必须推下这种雕像，使其活化，趁其移开时通过。

宫殿内的BOSS必须用弓箭射，再装备上羽毛就能避开他落地时的震动。胜出之后取得6号迷宮钥匙。

1 宝箱内有100元。从这里的地道出去是(13,7)的小屋，能从宝箱中取得钥匙。要开门需将原来倒着的马头像立起来。

2 开门方法与①相同，宝箱内有200元。

3 宝箱中是指南针

4 杀掉两个巫师即获钥匙

5 这个宝箱要用瓦礫打开，里面是Bosskey

6 这里的兔子头可以用炸弹炸死

7 上万的门要用瓦礫撬开

8 宝箱内放着笔尖

9 立起马头像才能开门

10 左边的门要用木像撬开，而要搬起木像，手钳必须升级。

11 此屋有总BOSS，先躲过周围的飞行物体，寻地板上显出人脸时，用炸弹炸之即可。

12 用升级的手钳撬开木像能发现地道

13 宝箱内为钥匙

14 宝箱内为地图

15 踩下按钮令门打开

16 杀光敌人使地道出现

17 打碎所有飞过来的万族可取得一把钥匙。

18 用火种点燃两个火盆，就会有回灵精灵出现。

19 这个中BOSS会用一个大铁球撞主角，消灭它的关键在于要拍在它前面抬起铁球，并反过来砸它。

20 这里的开关需要利用炸弹的延时来炸掉。

21 宝箱内有100元

22 杀掉所有敌人门才会打开，敌人包括中间那个风眼和躲藏着的史莱姆。

23 宝箱内是二级手钳

24 宝箱内有50元

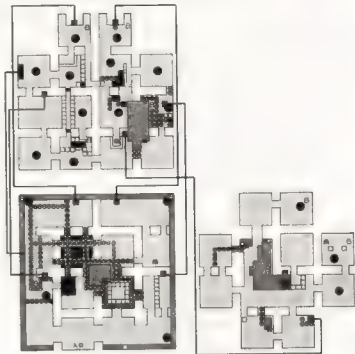
25 右面的门要用木像撬开

26 炸死所有的巫师会令房门打开，高台上宝箱内是复活药。

27 打碎所有飞来的地板可以使门开启。

28 要到右边的高台，首先得令开关反转奇数次，以便登上左下角的高台，然后跳下落到中间升起得方柱上，再跳到右边升起得方柱上，即可登上右面高台。

提示外足：A、在找小老鼠拍第一张照片的时候，一直选第二项就会得到令一张照片，不过……



★7号迷宮：第一步到(5,13)处，调查各指示牌，直到找到一个上面有箭头的，按那箭头方向向前走，必有另一块牌，上面是另一个箭头，如此一直按箭头方向走并调查指示牌，最后打开地道，进去花300元买来二号笛，回到(3,10)处，推开风见鸡的底座，对着深处的骨架吹三号笛，获得母风鸡。装备手钳后抓住母鸡可以在一个屏障范围内飞行。第二步到(15,1)处进入迷宮。

1 把二个不断变换花色的东西用剑打成同一花色就会令宝箱出现，内为指南针。

2 用手钳将马头像半升起投进通道，使它最后落地时直立着，只要两只都立起，宝箱就会出现，内为迷宮地图。

3 从最左侧洞穴下可到下层高台上

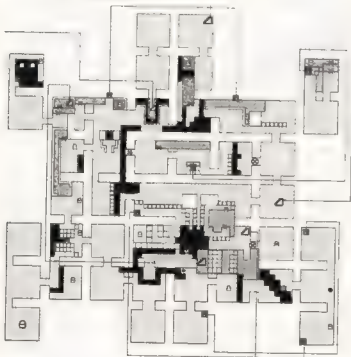
4 这里有一根石柱需要打碎

5 这里有一根石柱需要打碎

6 此屋中的铁球是打碎各石柱的必备武器，只有将其半升起投向石柱才奏效，如果失手让它落入洞穴，则它自己会重返此屋。

7 这里有一根石柱需要破坏

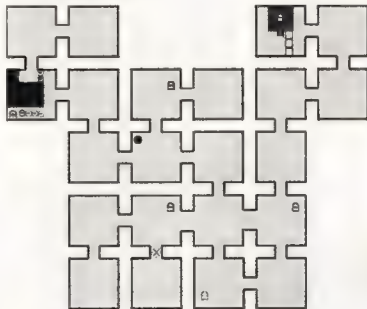
8. 这里有一根石柱需要破坏
9. 宝箱内为二级盾牌, 从这里的落穴跳下可到达下层高台
10. 打完所有敌人可令钥匙出现
11. 还是打成同样花色令宝箱出现, 但要取到中的炸弹, 必需用飞爪。
12. 宝箱中为弩弓
13. 宝箱中是钥匙
14. 宝箱内为一瓶复活药
15. 把两块石碑推向中间, 就能取得宝箱中的 Boss key 了。
16. 宝箱内是笔尖
17. 从这里的地道出去是屋顶, 也是与总 BOSS 战斗之处, 用弓箭加炸弹的方式可以很快杀掉它。
18. 此屋为中 BOSS 所征, 最好躲在角落里, 拼劲挥剑, 只要一波打掉所有的蝙蝠即可。
19. 杀光敌人能获得钥匙



★8号迷宫: 到(1,2)处吹响三号笛并杀死石龙即可到达8号迷宫。

1. 控制铺路机将整个房间铺满即可取到宝箱中的 Bosskey。
2. 此处为总 BOSS, 只需用火之神杖连续攻击即可。

3. 宝箱中为复活药
4. 宝箱中为火之神杖
5. 宝箱中有 50 元, 但要在左边高台上放出飞爪抓住宝箱。
6. 这里必须从高台上向下放炸弹, 也就是安好炸弹后立即举起图可方便地投出。杀掉两个敌人后, 可从宝箱中取得钥匙。
7. 杀光敌人可获得钥匙
8. 这里的总 BOSS 用蓄力后发动的圆锯剑可轻松干掉。千万不要单纯用盾防御, 它拥有令主角返回迷宫入口的特效。
9. 宝箱中是钥匙
10. 站在远处用弓箭射正上方的雕像, 可以令钥匙出现。
11. 取得火之神杖之后用点燃两个火盆可令宝箱出现, 内有一把钥匙。
12. 杀死敌人得到钥匙
13. 控制铺路机铺满房间之后, 能从宝箱中取得 20 元。
14. 箱中放有地图
15. 宝箱中为 50 元
16. 杀死敌人才能打开门
17. 箱内有敌人
18. 铺满路之后可以获得钥匙
19. 宝箱中是指南针
20. 宝箱宝箱中是笔尖



★**零号迷宮**：这是彩色化后的 DX 版独有的迷宮。到 18, 81 处墓地，这里有五个墓碑，按照中下、左下、左上、中上、右上的顺序，将墓碑分别推向下、左、上、右、上，进入地道就是零号迷宮。

1 这里是总 BOSS，要用强力武器快速连续攻击，否则一旦它颜色恢复，也就意味着体力恢复了。

2 与此处仙女交谈可以选择换红色或蓝色服装，红色服装提升攻击力，蓝色则提升防御力，可反复更换。

3 先把上下两块石砖向左推，再把中间一块推向上，就能取得宝箱中的 Bosskey。

4 对付这里的中 BOSS 只要连续靠上几把火种即可。

5 必要时使用弓箭射开关

6 派光敌人令宝箱出现，里面是地图。

7 先把这里的敌人打碎或击球，然后用手肘举起，扔进相同颜色的地洞即可。

8 把这里的彩色球打成颜色才能取得钥匙。

9 与前述条件相同，则能打开房门

10 踩下按钮令门打开

11 这里的中 BOSS 只需用强力武器连续攻击即可。

12 与前述条件相同，则宝箱出现，内为指南针。

13 用与前述条件相同的方法可以使宝箱出现，取得笔尖。

14 与左侧人交谈时选 **アオ**，与右侧人交谈时选 **アカ**，二人便会让开路。

15 宝箱中是钥匙

金钱收集篇

1. 13, 71 处洞内宝箱为 50 元，要用剑打碎尖石，并推开圆石。

2. 15, 47 处水中宝箱有 50 元，可以用黑球球破开道路的花，或用火之神杖等强力武器。

3. 17, 91 处有个可炸开的山洞，用跑鞋冲开冰块可拿到宝箱中的 50 元。

4 在村中 14, 91 处的屋里有张床，睡上去就进入梦魂。用跑鞋冲刺刺掉许多怪物，可拿到宝箱中的 100 元。

5. 16, 151 处宝箱内 50 元

6 从 18, 21 处洞口进入，到上层的 19, 21 处，宝箱里有 50 元。

7. 从 11, 31 或 12, 31 处洞口进入，用羽毛和手肘可以分别取得 50 元和 20 元。

8. 从 114, 21 处洞口进入，经炸开的通道到达上层，这里的宝箱只要打开一个，切换屏幕后就会全被打开，所以要一次尽量多的开启。其实只要先不开箱，从下方洞口出去，再回来时所处位置就可以一次打开所有宝箱。

9 乘木筏漂流时，尽量贴左侧走，可以在 13, 61 和 114, 61 两处开启宝箱，获得 40 元。

10 进入 18, 21 处洞口，二层使用飞爪可取得宝箱中的 50 元。

11 15, 11 处宝箱中有 50 元

12 在 13, 51 处的洞口使用飞爪可以取得宝箱中的 50 元。



勇者斗恶龙 I & II

RPG 的始祖级游戏勇者斗恶龙 I & II 终于以合集的形式在 GB 上推出了，此次在整个游戏画面方面更接近于 SFC 版。所以在游戏性和画面方面都无可挑剔，一起去重温那段冒险岁月吧！

GB

厂商 ENIX

类型 RPG

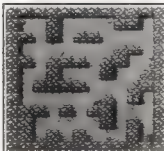
发售日期：1990 年 2 月

完全攻略

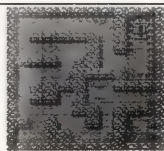
勇者斗恶龙 I

一天，龙卡突然袭击了和平的ラドームの城，将封印黑暗的光的玉夺走了，同时还带走了ラドームの城的主公主。数年后，身负勇者洛特（ロト）之血的少年洛拉达托姆城（ラドームの城），从此开启了勇者斗恶龙的不朽传说。

城中的人会告诉你游戏的系统，在城角的老头可回复 HP 和 MP，然后往拉达托姆城（ラドームの町）出发。在宿屋二楼的老人会告诉你，要小心沼泽地。房子内的小孩有魔法门匙（まほうのカギ）的情报，二楼有嘎拉依镇（ガライの町）的情报，整備之后出发到嘎拉依镇。在嘎拉依镇宿屋二楼有洛特的洞窟（ロトの洞窟）和有关公主被带到东方的情报，小屋二楼有嘎拉依镇采出的情报，旁边的建筑物需要まほうのカギ才能进去，故暂时不用理会，整備后往洛特的洞窟。进入洛特的洞窟，在地下二阶的石板上知道必须找到三贤者，并要拿到他们所守护的宝物，才能到达魔宫。



洛特洞窟一层



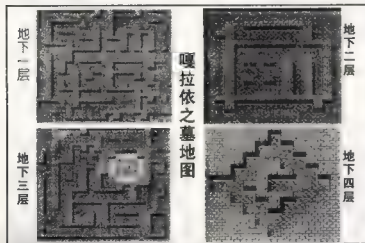
洛特洞窟二层

洛特洞窟地图

前往东方的玛伊拉村(マイラの村),在宿屋二楼有关于键之屋的情报,房子内的小孩有公主的情报,在沼泽里的老人知道洛特之剑(ロトの剣)的下落,整備后往南到沼地洞窟(沼地の洞窟)。

通过沼地的洞窟,继续往南走到利姆鲁达尔镇(リムルダールの町)。进到利姆鲁达尔镇首先沿河边找到梦寐以求的键之屋,在树丛中的老人和打开窗扉的门,里面的老人会告诉你有关彩虹之桥的传说,在二楼有雨之小庙(雨のはこら)的情报,也得知妖精的笛和玛伊拉村(マイラの村)的温泉有关,整備之后到雨之小庙。在雨之小庙里面的老人会告诉你需要银的竖琴,顺着玛伊拉村的温泉南方四步的地方,找到妖精的笛,再回到拉达托玛路。打开门与最里面的士兵对话,得到银的竖琴的情报,往外走有键之屋,在离女孩一步的地方往下走,找到地下室,拿到了太阳的石,之后前去嘎拉依镇。

进入嘎拉依镇内的建筑物,在黑暗的部分走进去,便可进入嘎拉依之墓(ガライの墓)。



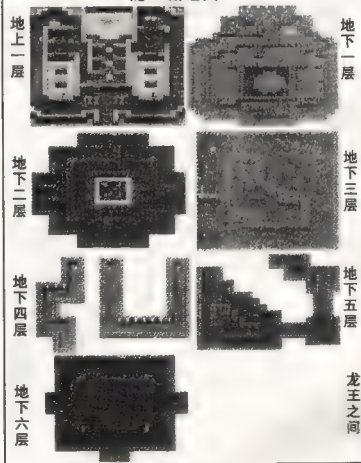
在嘎拉依之墓内找到银的竖琴。离开后由于后盘的怪物比较强大,故可先到这里的洞窟和德姆多拉镇(ドムドラーの町)取得宝物和武器。

拿到足够的石之后先到雨之小庙取得雨云的杖,再到玛伊拉村门内

的老人会提供最后一件圣器的线索,并做好万全准备后可回到沼地洞窟营救公主。在洞中将要面对一条强大的龙,将它击倒后就可以救走公主,之后便是很感动的把公主带回拉达托玛路。

回到拉达托玛路后公主会给你王女的あい,之后前去梅鲁基德镇(メルキドの町)。利用妖精的笛击倒守在梅鲁基德镇城前的石巨人后,进入中间的房子,里面的老人会提供最后一件圣器的下落。使用王女的あい可找到洛特之笛(ロトのしるし)在圣庙(圣なるほこら)拿到彩虹之泪(虹のしずく),在与魔塔接连处使用虹のしずく,出现了桥,之后便要进入最后一战了。

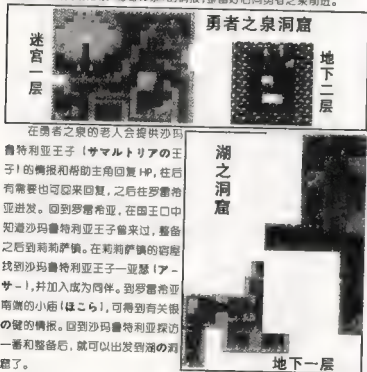
龙王城地图



攻入龙王城「龙王的城」，在王座下有提示，但别忘了在龙王的城内有重要的武器「有比洛特之前还强力许多的武器」，到底层和魔王谈话，魔王会问你愿不愿意合作，他可以给你一半的江山，回答二灰いえ便进入战斗，打倒后魔王会变回龙王，再次战胜后拿回光的玉，把光的玉送返达托姆城，便是迎接美满的结局。

勇者斗恶龙 II

游戏开始时主角セル王子「名字可以自己设定」的父王-罗雷希亚王收到伤兵的报告，大神官哈刚的军团袭击了姆恩布鲁克，于是带着勇者之血的セル王子便被派到姆恩布鲁克和沙玛鲁特利亚，从此开始制造新勇者传说。在宿屋二楼得到关于莉莉萨镇的情报「リリザの町」在莉莉萨镇教堂二楼得到姆恩布鲁克的情报，在武器店二楼得到沙玛鲁特利亚城「サマルトリアの城」的情报，补充道具后便先在沙玛鲁特利亚出发。在沙玛鲁特利亚王国中得到沙玛鲁特利亚王子和他去了哪里的情报，在宫殿的二楼得到勇者之泉「勇者の泉」的情报，准备好后向勇者之泉前进。



在勇者之泉的老人会提供沙玛鲁特利亚王子「サマルトリアの王子」的情报和辅助主角回复 HP，往后有需要也可回来回复，之后往罗雷希亚进发。回到罗雷希亚，在国王口中知道沙玛鲁特利亚王子曾来过，整備之后到莉莉萨镇。在莉莉萨镇的宿屋找到沙玛鲁特利亚王子-亚瑟「アーサー」，并加入成为同伴。到罗雷希亚南端的小庙「ほこら」，可得到有关银之键的情报。回到沙玛鲁特利亚探访一番和整備后，就可以出发到湖的洞窟了。

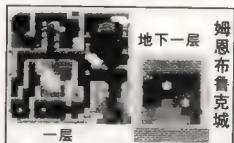
在湖的洞窟的内部找到银之键，之后可打开银之扉。通过罗拉之门「ロラの門」后，往姆恩布鲁克「ムーンベタの町」前进。

在姆恩布鲁克「ムーンベタの町」收集情报和补充装备后，出发到姆恩布鲁克城「ムーンブルクの城」。注：由此处出现的敌人比以往的强大，请做好装备补充。

在姆恩布鲁克国王的灵魂知道娜娜「ナナ」公主被诅咒变成了某种动物，从地下一阶的灵魂口中得知公主的下落和需要「ラ」的镜才能破除公主的诅咒，也从别的灵魂中知道「ラ」的镜的情报。

在正方形的沼泽中找到「ラ」的镜后，前往姆恩布鲁克町向中的小祠祈祷，诅咒便会破除，姆恩布鲁克国公主-娜娜便会加入。

在龙之角「ドラゴンの角」南之塔的一阶，里面的人会告诉你要用飞行宝物才能到对岸去，记得在姆恩布鲁克镇的伤兵曾经提及过有这样的宝物。

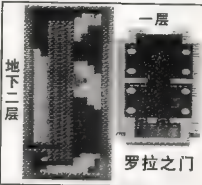


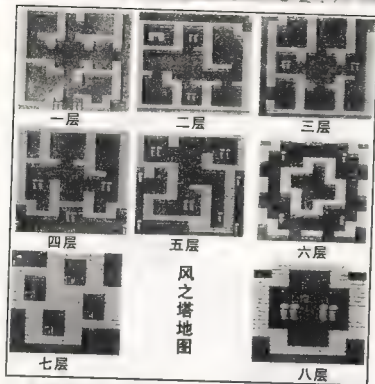
沿姆恩布鲁克镇东面沿岸南下，到风之塔「風の塔」在塔内找到风的「マント」注：在风的路内走动要小心，没有围住的地方掉下去是会掉到塔底的。穿过姆恩布鲁克西方小庙「西のほこら」向北，来到

龙之角南之塔，在塔顶装备风的「マント」，然后纵身一跳，便飞到远郊的对面了。

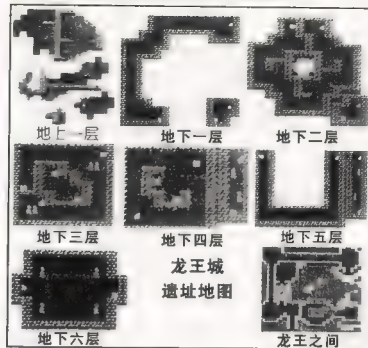
到鲁葛纳镇「ルプガナの町」，在町中得到亚雷夫加鲁特大姊「アレフガルド大姉」的情报，本想向老人借船一用，却被拒绝了。到旁边解救了小女孩，而她正是老人的孙女，如此顺利得到了船。往旁边的水道走，到商人处会告诉你他的船在北方沉没了，如果你能带回去他，他会感谢你。

往北到鲁葛纳北方小庙「ルプガナのほこら」，里面的老人会有「カギ」的情报。注：有空可先帮商人到北海找他的宝物，将宝物交还给他，得到山彦的笛。)



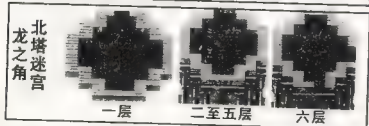
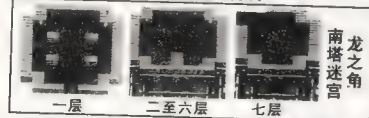


前往亚雷夫加鲁特大陆的拉达托姆城(ラダトームの城),玩过一代应该对这个城有印象,而现在这个城的国王却失踪了。

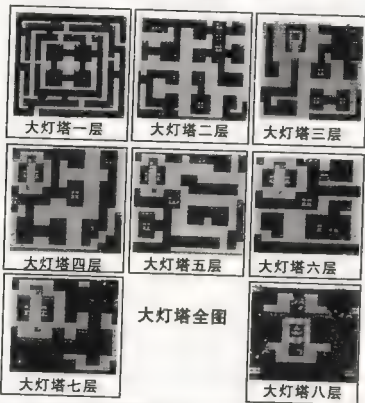


沿路往南一直走,途经在圣雨(圣なるほこら)之中发现ロトの咒,但里面的勇者却要你拿出勇者后篇的证明,但现在主角没有证明自己勇者身份的凭证,只好空手回。

再往南走到达大灯台,在大灯台七阶发现一只妖怪,一直跟踪他可得到星之纹章,也是北行的最大目的。通过龙之角的水道(注:玩家可顺便先到龙之角的北方塔的二阶西侧,仔细调查脚下,找到雨霉的纹。I走到桑柏村(テビの村)(注:沿海岸的第一条河口进入,在尽头处上岸,绕过一大片沼泽,便能找到。)在村中得知满月之塔(满月の塔)的传说,但是到满月之塔必须先打开水门,而水门的钥匙却被偷走了。再到位于对面大陆的贝拉奴尔(ベラヌールの町),在宿屋一阶有太阳的纹章的情报,二阶有关水的羽衣和船章的剑的情报。如果在宿屋渡过一晚,丑婆(アサ)会受到蛤根格的诅咒,在上方的女孩会提供世界树的情报,到世界树旁世界树。

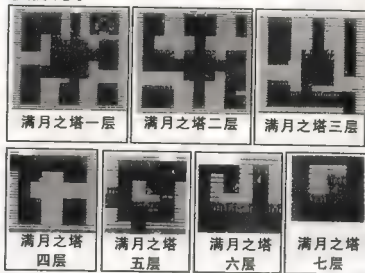


(注:世界树位於隆达鲁比亚大陆「ロングルキア大陆」的南方半岛旁。),顺道到旁边的炎之小庙「炎のほこら」拿到太阳的纹章,带回贝拉奴尔镇「ベラヌールの町」对亚瑟使用后会痊愈。在贝拉奴尔镇北方小庙「ほこら」内有哈根格神殿「ハーゴングの神殿」的情报。

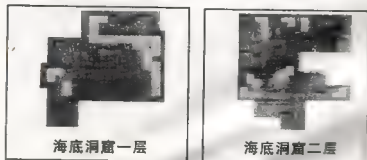


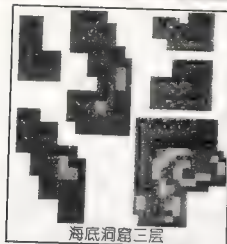
向西航行到戴鲁鲁康达尔城「デルコンダルの城」,打倒国王所安排的怪物后,可从国王处得到月的纹章,地牢里的士兵有金的カギ的情报,武器店二阶和教堂的神父有山彦的田的情报。在南到萨哈镇「ザハンの町」,和町中的小野谈话,他会带在一旁调查他前面的地方便找到金的カギ,在町中也可打听到海底的洞窟的情报。到隆达鲁比亚大陆南方半岛上的塔鲁波伊镇「ベルボイの町」,在道具店购买看不见的项,就是牢房的カギ。到牢房左边的老人有邪神的像的情报,右边是关锁了水门的键的盗贼多斯「盗賊ラゴス」,不过看进去并没有人,走进进去在破败处住内走,便看到他了,拿到水门的键便出发回泰帕村。

回泰帕村之后,先到萨哈镇和戴鲁鲁康达尔城「デルコンダルの城」拿宝物,也先回到罗雷希亚城拿勇者之证,牢中的罪犯也会给你命的纹章的情报。在沙玛鲁特利亚城可以拿到罗德之盾「ロトのたて」和塔鲁波伊镇的地牢拿到水的纹章,顺道到圣庙拿到罗德之咒「ロトの呪」。回到泰帕村,把塔鲁德的系和圣なる织机交给地牢的老人,他会帮你制造水的羽衣「注:云云地记录,后关神电源,之后再开始游戏,老人就会做好。」往村的北方走找到水门的开关,用水门的键打开水门,船便可以经由第二条水道到达满月之塔「满月の塔」。

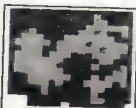


在满月之塔的最高层得到月のかから,然后回到在戴鲁鲁康达尔城对开偏下的海底洞窟「海底の洞窟」的入口前使用月のかから,便可进入海底洞窟。在海底洞窟的最底层打倒了邪神使徒后,拿到了邪神的像。

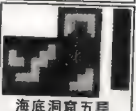




海底洞窟三层

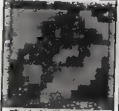


海底洞窟四层

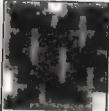


海底洞窟五层

到贝拉奴尔教会内的传送点，便可到达鲁基亚南方小庙（**ロンダルクア南のほこら**）面对沼泽内的山脉使用邪神的像，便出现了通往隆达鲁基亚的洞窟（**ロンダルクアへの洞窟**）。



隆达鲁基亚洞窟地下一层



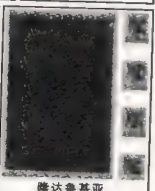
隆达鲁基亚洞窟一层



隆达鲁基亚洞窟二层



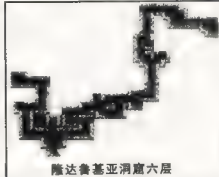
隆达鲁基亚洞窟三层



隆达鲁基亚洞窟四层



隆达鲁基亚洞窟五层



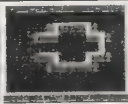
隆达鲁基亚洞窟六层

进入隆达鲁基亚洞窟地下一阶的角落拿到命的纹章。拿到五个纹章后，先到罗雷希亚城南面戴鲁康达尔城的北方海城，找到精灵小庙（**精灵のほこら**），在里头得到**ルビセのまもり**。

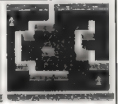
在隆达鲁基亚洞窟内可以找到重要的武器，出来后玩家可以先到隆达鲁基亚小庙（**ロンダルクアのほこら**）记录，（注：在里面的传送点可到贝拉奴尔镇，却不能传回这里，不想浪费时间的玩家，就不要有什么好奇心了。）之后发入哈刚神殿。



哈刚神殿一层



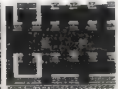
哈刚神殿二层



哈刚神殿三层



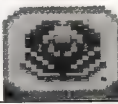
哈刚神殿四层



哈刚神殿五层



哈刚神殿六层



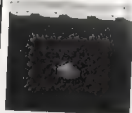
神殿大堂

进入神殿后，映入眼帘的竟然是罗雷希亚城，但到二阶的人行便发现不太对劲，使用**ルビセのまもり**，哈刚神殿马上现形，神殿内部没有复杂的迷宫，但四阶后有类似中头目的妖怪，在王座后的大十字架中央使用邪神的像便可到二阶，在顶层找到哈刚。

打倒哈刚后正要离开时，破坏神却被召唤出来，破坏神异常强劲（会使用**全恢复魔法**），玩家只有自求多福。

打倒破坏神后，回到罗雷希亚城，就是半国欢庆的结局。

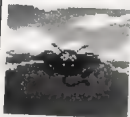
勇者斗恶龙怪物大图鉴



スライム 史莱姆

攻击方式与攻略法

用布一样的身体重击，由于力量很小几乎不会的勇者造成伤害。有棍棒的话就算只有等级1也能简单打倒，开始时就以它来赚取经验值吧。



ドラキ一 吸血鬼

攻击方式与攻略法

喜欢进行吸血攻击的怪蝙蝠。当等级达2至3时即可与之抗衡，并轻松击败。但是等级只有1时却是危险的对手。



ゴースト 鬼魂

攻击方式与攻略法

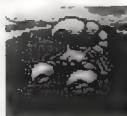
这是一种在大白天也敢出来活动的鬼魂，只有一只的话很容易打倒，但是在路上连续遇到的话是很危险的。当有等级4用两次物理攻击就可以打倒。



まほうつかい 魔法使

攻击方式与攻略法

全身被黑衣包裹，使用**ギラ**咒文，其攻击力是不容忽视的，尤其是连续使用**ギラ**是致命的。当等级达6级时即应能与之相抗。



おおさそり 蝎子

攻击方式与攻略法

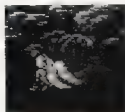
身体周围有硬甲，所以守备力非常高，一旦陷入持久战就危险了。就算等级5装备钢剑也无法给与大损，以**ギラ**一口气打倒它吧。



がいこつ 骸骨

攻击方式与攻略法

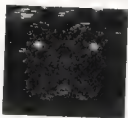
虽然不会任何咒语，但是它的攻击力高的出奇。只一次**キラ**还打不倒，而就算等级6也会是稍具残酷的战斗，**リホー**有效。



メーダ 梅达

攻击方式与攻略法

只出没于山洞之中，与黑暗的场所，攻击防御能力一般，但是回避能力极高，需要注意它的闪避，装备铁斧般的武器较好，此外，注意勇者HP的剩余量。



ドロル 多罗

攻击方式与攻略法

摇晃着巨大的身躯在地道中徘徊，攻击力很高。还会会心一击。最好以リリホー对其催眠后，趁其熟睡时沉着地予以攻击吧。

ゴレーム 泥人

攻击方式与攻略法

据说古代为了抵抗外敌制造的巨人，攻击与防御能力高的令人惊异，甚至会一击使勇者毙命！咒文起初无效，但使用笛子道具使其睡着，趁此机会使用各种攻击吧。



リカント 狼人

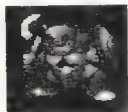
攻击方式与攻略法

拥有充满野性的攻击力，而且有时会使用封魔咒，使勇者陷入肉搏战之中。如果有10级的话，只用钢剑就可以击败它。

あくまのきし 恶魔骑士

攻击方式与攻略法

先用リリホー将勇者催眠后，再使用手中巨斧进行攻击。等级未达20须有长期战的觉悟，先将咒文封住后再攻击吧。



キメラ 怪鹰

攻击方式与攻略法

拥有极高的行动速度和攻击力。虽然不会使用魔法，但是也非常棘手。使用リリホー咒文相当有效，先将其催眠后再以普通攻击作战才是正确的战术。

キースドラゴン 巨龙

攻击方式与攻略法

龙王城中的龙王护卫，体力防御与能力都很高，攻击方式也很多是个强敌。リリホー等咒文不显命中，如果没有装备高伤害的剑则非常难对付，几乎没有胜算。



しりょうのきし 死灵骑士

攻击方式与攻略法

在战场上丧命的骑士，当然拥有超强的攻击力，而且当其快死时会使用回复魔法。首先用マホトーン封住敌人的ハイミ魔法，等级达12以上边可以对付它了。

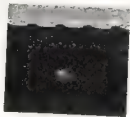
ダースドラゴン 龙王达斯

攻击方式与攻略法

龙王镇的主人，也是勇者斗恶龙的最终BOSS，攻击力很强，而且HP与防御力极高。还经常使用魔法盾与回复魔法。对付龙王还是以回复体力为主与它打持久战为好。



勇者斗恶龙 II 怪物大图鉴



スライム

史莱姆

攻击方式与攻略法

依然以单纯的撞击作为攻击方式，是勇者系列初期的固定敌人。只要用普通攻击即可将其击倒。



おおナメクシ

大蛞蝓

攻击方式与攻略方法

类似史莱姆的攻击方式，威力非常低，也是冒险最初的敌人。如果等级达到3的话可一击打倒它。



アイアンアント

铁蚁

攻击方式与攻略法

除了拥有比较高防御力外，其他能力一般，但是一个人遇到它的话会比较吃力。如果铁蚁与其他敌人一起出现，最好先击倒它。



やまねずみ

山老鼠

攻击方式与攻略法

虽然能力非常低，但是由于每次都会出现很多只，在主角等级很低时比较棘手。用普通攻击即可打倒。

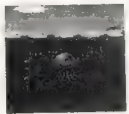


ゆうれい

幽灵

攻击方式与攻略法

在陆地与海面都会出现的幽灵，经常以团队形式登场。如果等级没有达到3时遇到它们最好逃走。



ホイミスライム

医疗史莱姆

攻击方式与攻略法

医疗史莱姆没有攻击能力，但是会给其他怪物治疗，是很讨厌的家伙。和HP很高的敌人一起出现时，一定要先将它打倒。



バブルスライム

泡沫史莱姆

攻击方式与攻略方法

攻击力不高，但是由于会使用毒性攻击，所以是个很讨厌的家伙。由于勇者不会魔法，所以对付它必须准备好解毒草。

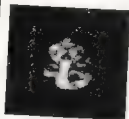


まじゅつし

魔法师

攻击方式与攻略法

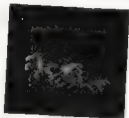
虽然物理攻击力很低，但是其キラ魔法的威力很大要小心。如和高防御力敌人一起出现时，先将魔术师打倒吧。



キングコブラ 眼睛王蛇

攻击方式与攻略法

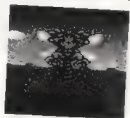
拥有巨毒的眼睛蛇，比起泡沫史莱姆拥有更强的毒性。在ア-サ-学会キアリ-后，必须先用双击魔法消灭它！



よろいムカデ 铁蜈蚣

攻击方式与攻略法

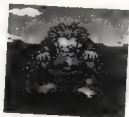
拥有极厚的铠甲，而且攻击能力也像守备力一样的强，是强劲的敌人。不一定能以ギラー击将它打倒，也配合普通攻击来作战吧。



リザードフライ 蜥蜴

攻击方式与攻略法

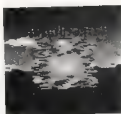
只有一只很容易对付，如果大量出现的话，很可能使一名伙伴毙命。只要使用バギ即可轻松打倒，在还没学这种强力魔法前，可以用ギラ配合普通攻击。



リビングデッド 僵尸

攻击方式与攻略方法

虽然防御力低，但是HP非常高，而且经常使用マヌ-サ。若装备钢铁之铠的话，就算复数出现也能势均力敌，以普通攻击和ギラ咒文将它打倒吧。



スモーク 烟雾

攻击方式与攻略法

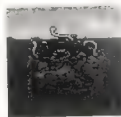
守备力非常高，经常会使用マホト-ン，而且多与其他怪物一起出现。由于魔法对它无用，对付它的最好方法就是用普通攻击攻击它。



マンドリル 狒狒

攻击方式与攻略法

拥有很高的攻击力而且HP非常高，所以是很可怕的敌人。如果学会了バギ后对付它就会非常容易了。



マンイーター 食人花

攻击方式与攻略法

从花蕾中央张开的可怕的大嘴里吐出令人昏睡的气息令人沉睡。在复数出现的情况下，为避免其连发香甜的气息，快使用バギ来减少其数量吧。



ミイラおとこ 男性木乃伊

攻击方式与攻略法

被远古诅咒附体的木乃伊，只会对一个目标进行双击。由于其防御力极低，只用普通攻击就可以打败。



メドサボル 美度沙球

攻击方式与攻略法

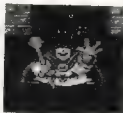
拥有无数触角的怪物，常使用**ラリホー**和**ルカナン**魔法。3只以上用**バギ**，2只以下用**ギラ**来对付，唱歌**マホトーン**也是办法之一。



サーベルウルフ 军刀狼

攻击方式与攻略法

拥有极高的速度与霸权一击出现率。是非常强的敌人。攻击魔法虽然非常有效，但尽可能在遇上它之前先将防具充实一番吧。



きとうし 祈祷师

攻击方式与攻略法

拥有丰富的魔法，攻击与回复魔法全部精通，是必须击倒的敌人。**マホトーン**确实有效，所以先用咒文封住后，再用普通攻击战斗吧。



オーク 猪怪

攻击方式与攻略法

主要在森林中栖息的怪物，力量极强，正面便并不是对手**マメーサ**易生效，攻击咒文也有效，连回復体力边攻击吧。。



ホークマン 鹰人

攻击方式与攻略法

攻击防御能力比较平均，但是会使用回复魔法，擅长打持久战。以**マホトーン**封住其魔法再集中攻击的话，只用普通攻击应该就足以将其打倒。



ブラッドハンド 血手

攻击方式与攻略法

不断呼叫伙伴，而且体力低时还会逃走，是非常讨厌的怪物。想一口气打倒的话，用**ベギラマ**比较有效，再并以普通攻击的话即可确实地打倒了。



グレムレン 紫色恶魔

攻击方式与攻略法

有时会使用**ラリホー**，有时会使用火炎。此外在HP不足时还会回复体力，非常讨厌。在主角以外装备身**かわし**的服的话，就能万全地防御，用**マメーサ**也可以收拾它。



あくものめだま 恶魔的眼珠

攻击方式与攻略法

跳着奇怪的舞蹈，会使人沉睡，而且还会吸取他人的MP也是讨厌的敌人。**ラリホー**不显生效，MP若足够也可唱歌**ベギラマ**看管。



ウドラ 蛇精

攻击方式与攻略法

使用マホトン魔法，如果对手不能使
用魔法后就会使用物理攻击了。遇到他们
后就使用所有攻击魔法争取迅速击倒它
们。



バベットマン 傀儡人

攻击方式与攻略法

经常使用スクルト来提高防御力，此
外还会吸收MP。最好先将其魔法封住，然
后使用物理攻击消灭。



サイクロプス 独眼巨人

攻击方式与攻略法

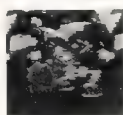
巨人的攻击力防御力与HP高的出奇，
而且经常使用霸根一击，是恐怖的敌人。最
好先提高防御力，再用魔法配合物理攻击消
灭它们吧。



フレイム 火焰

攻击方式与攻略法

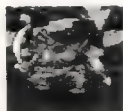
只要靠近就会受伤，经常发出同样的假
讨厌的敌人。主要以魔法攻击为主，再配合
物理攻击就可以战胜它们。



スカルナイト 骷髏騎士

攻击方式与攻略法

会继续使用ルカナン魔法，降低对手
防御后，再予以攻击的骷髏騎士。在全体防
御力被降低到极限之前先用物理攻击消灭
它们吧。



メタルタイガー 金属猎豹

攻击方式与攻略法

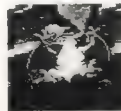
拥有一回合内攻击两次的威力，所以
是个相当强大的敌人。先降低其防御力，
然后再用普通攻击消灭它们。



デビルロード 恶魔领主

攻击方式与攻略法

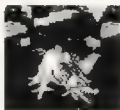
表面上使用物理攻击与魔法，但是最
后会使用自爆，全灭勇者们。不惜一切代
价击倒它是唯一的方法。



バビラス 翼龙

攻击方式与攻略法

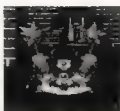
在空中多次使用两次攻击，并且会呼
叫伙伴，是必须打倒的敌人。在受到攻击前
尽快用バギ和ベギラマ击倒它，否则很危
■！



ドラゴン 龙

攻击方式与攻略法

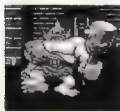
用爪子攻击，并且可以吐出炽热的火焰，很难对付。用魔法攻击它没有作用所以只能用肉搏战击败它了。



あくましんかん 恶魔神官

攻击方式与攻略法

不断使用イオナズンの超恐怖神官，而且会使用复活魔法救活死亡的同伴。只能使用ルカナン降低攻击力，再集中攻击一口气打败它。



アトラス 顶天神

攻击方式与攻略法

持有最强攻击力的巨人，每次攻击都是两次，可以轻易的打死勇者。攻击魔法无效，只能降低其防御力再用物理攻击消灭它。



バズ 恶魔王

攻击方式与攻略法

会使用各种攻击魔法，物理攻击力也惊人。只有用降低防御力的方法打持久战了。

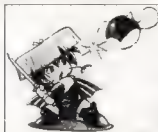


ベリアル 青鬼

攻击方式与攻略法

拥有两回合攻击和回复魔法，可以说是游戏中最强的敌人。只有与它打持久战才能取胜。





风来の西林

月影村の怪物

以随机变换的迷宫为主要卖点的 ARPG 游戏，虽然迷宫千变万化，但是这才是最有趣的。

GB

厂商:CHUNSOFT 类型:ARPG

发售日期:1996 年 11 月

情节简介

这一次，没人西林随着同伴コッパ来到了月影村。沿途中发现不少惊慌逃跑的村民，而不久连同伴也失踪了。从村长处得知此处有一个谜一般的怪物オロチ。每年它都要来村里抓走一名村民，今年轮到了少女フミ。村民们虽悲愤之极，但迫于怪物的强大力量而不敢反抗。此时少年ナギ挺身而出，只身前往魔窟营救フミ，但不幸也落入魔掌。在村民的央求下，西林决定前往怪物所在的崖穴营救ナギ、フミ还有同伴コッパ，并除去这个作恶多端的怪物。责任重大，他能否成功完成任务就看玩家的身手了。

迷宫内的冒险基本上可分为三次：第一次是至第 10 层救出少年ナギ，第二次至“龙之颈”救出コッパ，第三次则进入“龙之颈”至顶层“魔窟”打倒オロチ救出フミ。

操作篇

一、标题画面：

につきをつくる——写日记

若为新日记则后面的依次操作为取名，默认值为西林シレフ。选择游戏难度，やさしい简单、ふつう中等、むずかしい困难若为旧日记则选择ふうらいにつき（风来的日记）1-3，即三档记录。

につきをうつつ——日记拷贝

につきをけす——消除日记

ほうけんにてる——继续冒险

なまえをかえる——更换姓名

かいそう——回顾日记的最后一段

ばんづけ/パスワード——排行榜/密码

●注：密码在通关后可取得，用于参加 CHUNSOFT 活动，对国内玩家恐怕无用，而且也早已过期了！

フェイのもんだい——问题（共 100 题），开动脑筋，解决难题，你能达成多少呢？

二、基本操作法：

十字键：主人公的移动，道具的选择

选择键（SELECT）：在迷宫内有效，看地图，但只显示已探索区域

START 键：按一下，而后用十字键选择双击方向

A 键：双击，决定道具的使用

B 键：调出指令栏，取消上次操作

十字键：+ B 键 快速移动

十字键：+ START 键：抄近道，在被怪物包围时尽快逃出房间

A 键 + B 键 快速回复体力，但仍计算回合数，消耗满腹度

A 键 + 选择键：发射弓箭（先装备后使用）

三、指令栏及主人公状态表示。

おかね——金钱

とうたつてん——到达地点（上次冒险）

けんのつよさ——剑的强度（已装备的）

たてのつよさ——盾的强度（已装备的）

ちから——力量，表现为攻击的效果

けいけんち——经验值（离下次升级）

HP——体力

レベル——水平（每次上升都会增加 HP）

まんぷくど——满腹度（每 10 回合减 1%）

どう——道具（用 START 键可整理道具）：ふる、のむ、よむ、うつ、いれる，

都可理解作“使用道具”，只不过针对不同类型道具的使用的不同称呼。

そうび——装备（共武器、盾、弓箭、腕轮四大类）

みる——看，针对付（壹）使用，即检查背包内道具

なける——投掷道具，针对不同道具，效果不一，详见后文

おく——放下道具，相对于投掷文明多了，且不损坏道具

せつめい——道具效果说明，对未识别道具无效

なまえ——为未识别道具取名

注：装备类道具前可能有二种标记：骷髏为受诅咒，一旦装备很难卸

下；E 为已装备；* 为效果不明，装备时才会显示。

あしもと——脚下

当道具栏已满及其它情况下，位于道具所处位置上时可使用。

ひろう——拾取

こうかん——与身上道具相交换

其余同前

おわる——中断（结束此次冒险）

四、迷宫内各要素：



墙壁——投掷物、弓箭、法无法通过

泉水——投掷物、弓箭、法可飞越其上

机关(ワナ)——各种用来阻止西林的陷阱,可分为四大类:

- 直接损伤体力类:地雷、毒箭(力量下降)、落石
- 限制行动类:活动地板(掉入下一层)、夹板(不能移动)等
- 使道具发生变化类:大水(磨一1)、屎(饭团子变粪)等
- 其它类:有解除装置、警报等

阶梯——前往下一层,地图上显示为方框

主人公——地图上为黑点

敌——地图上为圆圈

道具——地图上为十字标记,共分为九大类,即:剑、盾、腕轮、弓箭、药

草、药卷、手杖、粪、饭团子

商店——在选择中等被困进,最后后于迷宫内出现,但并非每回都能碰上,所出售道具也不确定,要是运气好,可有不少收获。

五、月影村介绍

月影村前后共七间建筑物,分别为以下区域。

村长的家:位于村东北角,西林就是从这儿得知少女フミ被怪物オロチ抓走的消息。

フミ的家:位于村东南角,现在家里只剩下可怜的老父亲,去安慰一下吧。

鸣叫龙神社:村中的阶梯到达,是神主的住所,在游戏的开始若不知道如何操作,他会教你,也是情节发展的一个重要地点。

食宿处:村西北角,西林如果在冒险中不幸被击倒就会从此再度出发,不过道具么……

仓库:村正面,クオウ山卡入口。在故事发展中村民会为你建造,用来存放冒险结束带回的道具。

六、人物简介

フミ:月影村少女,故事就是围绕如何营救她而展开的。

ナギ:村长的孙子,也是フミ的好伙伴。

コッパ:西林的同伴,一只会讲人话的神奇动物。

ケヤキ:西林在月影村结识的温泉姑娘。

ヨシソウタ:也是个旅行者,给西林不少帮助,似乎是个乐师。

バシリのゴン:鸣叫龙神社的伙计,一些闲杂的事都由他处理(也就是个扫地的)。

神主:鸣叫龙神社主持,年纪相当大,一些闲杂的事都由他处理(也就是个扫地的)。

冒险指南

以下均为冒险前必须知道的要点,仔细听着在座的各位。

●每次出发,主人公 level 都只有 1,所以不必刻意追求高级别。

●每次进入迷宫,即使是同一层,各层的形状都会改变,所以还是尽量探查所有的道路吧。

●迷宫内各层的任务,说到底基本上只是找到楼梯往上走(或往下走)但为了以后能从应付更强大的敌人还是多杀敌,找宝物为好。

●迷宫内采用回合制(但不是你拍一,我拍一,而是同时动),无论是攻击、移动、使用道具都会计算回合,所以在决定下一步行动前先看一下周围敌人的动向。

●快速移动中若经过道具,则只显示道具名称而不捡起,另外还可用来与同伴交换位置。

●由于满腹度的设定,必须尽快找到饭团子,不然当满腹度降为 0 后,每一步行动都会损失体力。

浓缩精华的技巧篇

●秒杀技 由于回合制的设定,使得此点尤为重要,因为敌人全都如此,你若不秒掉谁,就会损失一回合,等于白挨一次攻击,若敌人数目多,即使你级别再高也会一下子丧命(除非你拥有高攻击力的,同时三方同攻击的剑,且体力充沛,二者缺一不可)。

●对付弓箭手的技巧:与敌保持两格距离(同一行排列),向垂直方向走两步,即可。

●关于记录 此游戏记录的拷贝与其它不同,副本只能得到原本所处的情节,而不能得到位置、道具。即若在迷宫中中断,拷贝,副本只能从月影村出发,且道具全无。所以要想保持与原本一致,只能照下列步骤:

①前提是仓库已建造完

②冒险结束,回村,将身上道具卸下放入仓库

③在村中记录

●投掷道具

①药草:此点至关重要。延展为困难时,营救出フミ后必须沿原路返回,要想让フミ一点仍也不受不太可能。当她受到攻击后,立刻将恢复体力的药草投向她,可使她恢复。其他同伴也同样。

②杖:当使用次数为 0 时,将杖投掷出去也能得到同样效果。

③武器、防具 可将差劲的武器、防具投掷回敌人,效果同弓箭。

④粪:打碎粪,取出存放的道具。

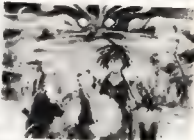
●购置道具 以下介绍为前取道具法,正派玩家可以跳过此处。

①利用机关。若商店内有向下一层掉落的机关,可拿够道具后跳下,最安全。

②利用大部屋之书籍。在该屋使用,使成为一个大房间,此时店主会去守住楼梯,只能打倒他,不过切记,他绝对不弱。

③直接用魔法攻击，例如龙之炎，定身术等。

④利用盗贼。不过一般很难遇上盗贼，这时要用盗贼之壶「トドのつぼ」在商店内，对盗贼投掷，会有盗贼从破裂的壶中跑出来，不过它会偷什么就不确定了。



●机关 可用道具めぐすり探出，若无此道具，还有办法。用武器在空中挥，若攻击方向有机关就会显露出来，虽然会浪费不少回合，但起码你安全了许多。

●未知道具的识别 可用识别的书卷来识别。其实各道具的假定名称代表的东西不会改变，只须建立一下对应关系即可。

●武器、防具的强化 如果只是强度的强化，只须调强度为简单，不断反复地冒险，在得到剑+1或盾+1后立即使用，而后平安返回即可。

●合成 在得到合成壶「こうせいのつぼ」后即可进行，将本系的武器放入，合成出的武器将以第一把放入的武器为名，附加攻击力为原先的总和，且同时具有各种武器的特殊能力。如将妖刀「ようとうかまいたち」+2与ミノタウロス「おの」+1放入，合成成妖刀+3，特殊能力为妖刀的三向攻击及ミノタウロスの会心一击。盾也同様。

另外，同种类似合成后仍为原来那种，但使用次数为原先的总和。武器与盾合成成杖。

道具清单

- 武器 -

こんぼう——短刀，攻击力低下，出现率高

ながまき——长剑，攻击力为こんぼう两倍

カタナ——浪人拳手武器

どうたぬき——天下名刀，攻击力高

つるはし——攻击力低下，特殊能力可砍开墙壁，用多了会断裂

じょうぶつのカマ——不死系怪物克星

ひつちゅうのけん——山中

ミノタウロスのおの——会心一击

マフジカブラ——基本攻击力最高

ひとつめゴロシ——对迎怪有特殊

ドレインバスター——对能吸收HP的怪物有特效

ドラゴンキラ——对龙系特效

- 盾 -

かわのたて——皮盾，防守力低下

もつこうのたて——木甲盾，防守力稍高

せいでうのたて——青铜盾，防守力皮盾2倍

てつこうのたて——铁盾，防守力较高，能用到将近15层左右

しゅうそうのたて——量铁盾，防守力极高，但会导致满腹度、感度减少

トドのたて——防盜

ドラゴンのたて——龙盾，有效防御龙的火炎

- 腕輪(うでわ) -

かいしんのうでわ——会心一击出现率提高

ハラヘラスのうでわ——倒定满腹度

のろいよけのうでわ——防止受诅咒

とうしのうでわ——透视，看清迷宫内敌人及道具等位置

- 杖(つえ) -

ふきとばしのつえ——防敌5点HP

みかわりのつえ——将敌变成西林模样20回合(当替死鬼)

ふういんのつえ——封印怪物特殊能力

いたみむけのつえ——使敌受到自身同样损失

かなのばりのつえ——定身术

- 物 -

しきべつのまきもの——识别的书卷

てんの思みのまきもの——剑+1

めの思みのまきもの——盾+1

パワーアップのまきもの——内攻击力翻倍

バクスイのまきもの——敌全体休眠，自身2倍速

こまつたときのまきもの——满腹度、HP全回复，状态恢复正常

あかりのまきもの——看到全地图、敌、宝物位置

おおへやのまきもの——大部屋卷轴，使该层成为一个大房间

- 药草 -

やくそう——HP回复25点

おとしりそう——HP回复100点

めぐすりそう——眼药，看出机关位置

ドラゴンそう——吐出强力火炎

- 壶 -

ほそんのつぼ——存放道具，节省空间

トドのつぼ——盗賊壶

そうさのつぼ——将存放入的道具送到村中

せなかのつぼ——满壶，回复HP，回复状态

こうせいのつぼ——合成壶

注:①存放于仓库中的道具道具会丢失。

注:②投回コッパ后,要将难度改为中等以上(含中等)后,故事情节才会继续发展。

注:③每次出发前只能带一页(即5件)道具,多余的会丢失。

特别附录:

~ 100 个菲伊迷题大解惑 ~

常识篇

★杖「つえ」的使用次数为0时,将之踢也有同样效果。

★盗贼之囊「トドのツツ」除了可以偷取放出盗贼「トド」外,也可用おす指令盗取所面对方向的道具(不包括货币)。

★乌鸦拉双杖,而盗贼对任何掉在地上的道具都感兴趣。

★道具绝对不能放在机关处,因此可利用此特性判断机关位置。

★在有钱袋的地方按B键就不会自动偷取,可把钱袋作武器攻击魔物,效果随钱的数额变化(武器或者用来杀敌时,效果也随其强度变化)。

★鬼面武士在打倒5回合内会变成亡灵武士,若与其它魔物相遇能使之升级,HP为5。

★死亡使者「しのつかい」害怕被切掌(おとぎりそう),而会将你身边道具变成饭团的にぎりもじめ反而害怕饭团。

★やまびこのたて能反制魔法。0000

解谜篇

知不是特别指出,应走最短路线,如需等待若干回合,可暂时按A、B键。

第1回:取得バクスのまきもの,等待一回合,阅读卷轴,可将全体魔物定身,经下方通道到达楼梯。

第2回:利用斜内移动可越过水池,到达楼梯。

第3回:用ドラゴンテラ灭掉大魔(ギャザー),用おとぎりそう对付死亡使言「しのつかい」。

第4回:用交换地点手杖(ばしよがえのつえ)先后与3只魔物交换位置,到达楼梯。

第5回:先取得吹飞杖(ふきとばしのつえ),转身对大魔(ギャザー)挥动,向下移动,直至大魔与自己同一水平位置,再次挥动,将之驱至左方孤岛内,引出下方房间内的魔物(ギャザー),同样将之困在同一地方,到达楼梯。

第6回:任意取几样杂宝(めづりそう),去左下方房间,在门口被岸壁机关弹倒,根据掉落杂宝位置避开机关取得眼药草(めぐすりそう)及毒草(どくそう)服下眼药草,前往右下方房间,在落入房间前右下方大魔(ギャザー)踢出どくそう降低它的速度,而后只管避开机关,到达楼梯。

第7回:用眼药草(めぐすりそう)找到弹壁机关位置,站上去被转移到别处,取得おべやのまきもの,阅读后一切地形消失,到达楼梯。

第8回:使用いれる指令将自己放入囊中,找准时机用交换地点手杖(ばしよがえのつえ)与マムル交换位置,并干掉其余三只,前往目标房间,移动使最右边的大魔(ギャザー)离开其它两只一格,与之交换位置即可。

第9回:右移两步取得かなしりのつえ,此时正好有一魔物在右下方,挥动手杖将之定身,向下移动,直至另一魔物从右下方出来,同样将之定身,到达楼梯。

第10回:左移2步,左上一步,右移一步取得盗贼之囊(トドのツツ),调整方向为右上方,盗取交换地点手杖(ばしよがえのつえ),与マムル交换位置,前往上方房间,再次交换位置,到达楼梯。

第11回:不必理会乌鸦拉「ガマラ」,径直去左下方房间,取得交换地点手杖(ばしよがえのつえ)及吹飞杖(ふきとばしのつえ),此时大魔(ギャザー)已家裏身,回到刚才的房间,绕ガマラ顺时针移动(斜向),当西林位于大魔左下方时,向右移动,转身挥出吹飞杖,将大魔困在楼梯处,交换位置即可。

第12回:躲过等待2个回合,而后连续两次使用指令菜单中的わな指令触发地雷机关消灭魔物,上楼梯。

第13回:服下眼药草,装备「ミノノウロスのおの+6」,引出左上方房间内的盗贼「トド」,待其俯身(ふきとばしのつえ)后干掉它!需要策略与耐心,チス阻止它回到偷东西的房间,否则设什么机关干掉它了!而后取得吹飞杖(ふきとばしのつえ)前往目标房间,抛出武器干掉角落处的マムル,再连续使用ふきとばしのつえ攻击大魔(ギャザー),将之赶出中间的地形后再与另一魔物交换位置,上楼梯。

第14回:直接去左下方房间,取得混乱的怪物「こんらのまきもの」,前往目标房间,一经踏入,立即阅读卷轴,直奔楼梯。

第15回:左上一步,取トドのツツ,盗贼(ばしよがえのつえ),向右跳出登,取得手杖,向左一步,左移一步,面对在下方挥动交换地点手杖,上楼梯。

第16回:取得铁刀,连续三次定时斜向水池移动,此时西林位于房间入口处,而にぎりへんげ被困在水池上方,用铁刀干掉它吧,前往右下方房间,干掉にぎりへんげ,取得真空切怪物「しんくうぎりのまきもの」,前往目标房间,一经踏入,立即阅读卷轴,故全灭,上楼梯。

第17回:先取得こまつたときのまきもの,立即阅读,通过下方通道,到达左下方房间,先向上取得光之怪物「あかりのまきもの」立即阅读,而后取得真空切怪物「しんくうぎりのまきもの」,阅读后上楼梯。

第18回:服下眼药草,找到警铃机关位置,触动它,等右下方房间内的マムル和大魔(ギャザー)出来后,用いちじしのぎのつえ先后对マムル和大魔挥动,将它们眼睛移至主楼梯处,前往右下方房间取つるはし并装备上,打通前往楼梯的墙体,干掉マムル即得上楼梯。

第19回:阅读ひろえすの,干掉三只ガマラ,将留下的铁杖扔向大魔即可干掉它!注意此前千万别把它们从水池后引出来!,到达楼梯。

第20回:服下眼药草找到警铃机关位置,踏上去,等待一回合,渡こまつたときのまきもの两次,而后等待混乱状态回复,到达楼梯。

第21回 取得自衛巻物(じべのまきもの)、向上一歩、阅读,沿最短路线前往左上房间,这时亡灵武士已站在前面两步,取得吹飞杖(ふきとばしのつえ)这时亡灵武士站在左上方,挥动手杖干掉它,之后可安心前往楼梯。

第22回 取下眼药草。阅读定身巻物,对任一魔物挥动吹飞杖(ふきとばしのつえ)将它吹到楼梯上一格之外,踏上眼罩机关,调整方向,再挥出吹飞杖,将之吹到楼梯处,交换位置即可。

第23回 前往右方房间,取妖刀装备上,遭到逼迫内,返身攻击直至只剩下一只大蜥,回到刚才房间,利用水池与大蜥交换位置,前往目标房间,取得交换地点手杖,与楼梯处魔物交换位置,用妖刀依次干掉左下,右下,左上,右上的怪物等到亡灵武士出现在左下角,交换位置,上楼梯。

第24回 装备トドのたて,去右下角,将狼部郎内逼迫到另一头,等待トド穿过通道,立即交换位置,收取眼药草,去下方房间,取吹飞杖(ふきとばしのつえ)。回到刚才的房间,挥动手杖将トド吹到水池右边,交换位置即可。

第25回 取得みがわりのつえ,ドラゴンテラ,向下移动,直至引出一只魔物,再向上移动,将之引入与另一魔物相似地形内,对其使用变身手杖みがわりのつえ,直接推出房间,前往目标房间,用ドラゴンテラ对付死亡使者のつかい,上楼梯。

第26回 装备贤者戒指(えんとうのうでわ),移动到左上角,向右一步,调整方向为右下方,跳出ジェノサイドのまきもの,敌人全灭,去右方房间,利用弹臂机关到达楼梯处。

第27回 装备つるはし,打通墙壁(注意紧贴在着飞拳たかひそう的部一起墙先别打通),等待若干回合,直至大蜥下方爬开时,打破墙壁,取草并使用到达另一房间,小心避免让子弹,劈开墙放出伏兵,立即移动到楼梯另一面,打通墙上楼梯。

第28回 取得ムナジシのぶのつえ,向上一歩,对上方魔物挥动吹飞手杖,使之转移到楼梯处,向上离开房间(此时身后有两只魔物紧跟着)。先去右上方房间,用ドラゴンテラ干掉最近的那只,斜向绕水池移动,使自己与大蜥改变次序,再去右方房间,取得交换地点手杖,立刻到左面楼梯上的魔物挥动吹飞手杖,上楼梯。

第29回 先取得交换地点手杖及吹飞杖,对靠右的魔物挥动吹飞手杖,等到它位于水池上时,交换位置,此时会被转移到另一房间。先对楼梯右下的魔物挥动吹飞手杖,而后与另一只交换位置即可。

第30回 利用斜向移动,得到いちじのぶのつえ,挥向弓箭手,去左方房间,向大蜥移动,取得はしよえのつえ及やりすこしのツボ,将蜥蜴向楼梯处的弓箭手。将它封入登内,再挥动手杖交换位置。

第31回 先阅读贤者增加卷物つぼうだいのまきもの,对坐在高桌之旁トドのツボ,用贤者取水池对岸道路,再读取卷物すいだいのまきもの,取出登里的道

具,再次用贤者取脚下的道具,去左方房间,用饭团子对付にぎりもとじめ,用毒蘑菇草どくけしその对付すりムシ,用笔切断对シのつかい,上楼梯。

第32回 取下眼药草找到机关,踏上弹臂机关转移,取眼罩机关,再去弹臂机关,反复几次到达楼梯处。

第33回 用ジェノサイドのまきもの消除任一魔物,交换位置,去上方房间,装备上贤者戒指,向下一步,向右上方跳出ジェノサイドのまきもの,然后向シのつかい挥动交换地点手杖,会被转移到楼梯处。

第34回 将两只魔物引入楼梯附近二格内(成水平一直线),移动到同一水平位置。阅读定身巻物バクスイのまきもの,抄近路取得上方房间内バクスイのまきもの,1个两个等千万别从中间走,最后一个可以(等待至三只魔物恰好全部从刚才的地形内出来后,向右移至墙边,等待,直至魔物到达面前,阅读定身巻物,全数前往楼梯(最后一个等处不妨从中间通过,时能节省)。

第35回 取得交换地点手杖,向上移动,引出大蜥时,定时绕中间的通道移动,直至取得吹飞手杖,立刻转身向上下挥动吹飞手杖,将大蜥吹到水池对岸,交换位置,取得毒草,再次交换位置,将毒草移向大蜥,右移至墙边,再向内移至适当位置(水池上方正中),此时大蜥应位于右下方,挥动吹飞杖,再交换位置即可。

第36回 按照地点手杖,眼药草,向右移动,引出大蜥时,定时绕中间的通道移动,直至取得吹飞手杖,立刻转身向上下挥动吹飞手杖,将大蜥吹到水池对岸,交换位置,取得毒草,再次交换位置,将毒草移向大蜥,右移至墙边,再向内移至适当位置(水池上方正中),此时大蜥应位于右下方,挥动吹飞杖,再交换位置即可。

第37回 先捡起脚下的いちじのぶのつえ,向上移动取得眼药草,向右上一步左上一步踏上机关转移到别处(如果楼梯附近还是重新再来吧),取得盾及剑并装备,而后打通通道也可,用机关转移也可,总之前往楼梯。

第38回 取得刺、盾、防水戒指すびよけのうでわ,防诅咒戒指のろいよけ

のうでわ,先装备剑盾及防水戒指,移动到阻挡道路的右墙下方,劈开它,让ミドロ进来,乱刀砍死,向下移动,同样干掉另一只ミドロ,换上防诅咒戒指,干掉两只ノーロジョ,前往上方房间将所有的装备都穿上,上楼梯。

第39回 连续两次向右上「途中取得こまつたときのまきもの」阅读,逆时针斜向绕着被定身的怪物移动,取得第二个こまつたときのまきもの,前往下方房间(此时大蜥正紧贴在后)取得どくそう。①如果此房间大蜥被惊醒,向上一歩,阅读巻物,沿最短道去右上方房间,将どくそう踩向大蜥。而后看准时机上楼梯。②此房间内大蜥未被惊醒,继续前往右上方房间,进入房间后,向上一歩,此时两只大蜥已在身旁,阅读巻物定住它们,上楼梯。

第 40 回: 按下眼睛找机关, 触动机引出魔物, 反复几次直至升一次级自 HP 不少于 17 点, 能在石万房间。进入前向右下方挥动一灭かなしりのつえ而后进入, 向石上一步, 会中一灭毒前, 不要紧, 向大壁挥动かなしりのつえ而后径直前往楼梯。

第 41 回: 利用斜向绕水池运动改变与大壁次序, 再升干掉一只ガマラ, 利用ガマラ留下留下的钱袋干掉大壁, 消灭其余ガマラ及トド, 将钱袋放在恰当位置, 去石下方房间, 引出しつかい, 摩过至刚才的房, 用钱袋干掉它, 上楼。

第 42 回: 按下眼睛, 取かなしりのつえ, 向石上一步, 向上挥动手杖, 定住第一只魔物, 向石上一步, 向左上方挥动, 定位第二次, 移动通过通道, 在与前两只魔物相同水平位置且靠右石墙处等待, 直至第三只大壁来到西林左面时, 定住它, 而后一旦向下, 取得交换地点手杖, 继续走到头, 即在左下墙角, 向石下方挥动交换地点手杖即可。

第 43 回: 先用钱袋将ガマラ引下来, 干掉后将三个钱袋统统搬到石万房间内注意, ガマラ留下的那个, 也就是钱最多的要保留! 此时该钱袋应位于石万房间石上角再向左一格处。进入该房间, 立刻向石上方移动, 与魔物保持一水之隔, 移到刚才所说部后, 用钱袋干掉任意一只后, 利用水池将另一只甩到身后, 取心前往楼梯。

第 44 回: 阅读バクスイのまきもの, 按下眼睛, 在地雷机关处等待, 直至大壁来到眼前, 用指令草壁中わな指令触动机, 炸死两只大壁, 向左上一步而后石上再踏上机关, 干掉しつかい, 等待另一只しつかい来到后同样方法对付, 上方房间内的三只魔物也是同样对付, 上楼。

第 45 回: 先从石万通道进入第一只大壁所在房间, 踏入房间一步, 原路返回, 这时大壁一直在途中那个四格方块内围绕圈子, 去石上方房间, 引出魔物后, 沿房间外九格方块的边逆时针转一圈再进入房间, 取得ふこうのつえ。在通道出口处上一步一格内等待待魔物的后一只在西下方四格处, 出动魔往下面的房间! 仍要逆时针围着走! 向マスターチキン挥动不幸的手杖ふこうのつえ, 它会变成一只被拔光毛的鸡, 很有趣吧。

第 46 回: 向石上移动至左上角时等候, 待三只魔物紧挨着西林, 再逆时针绕中路的墙, 当走到上面墙边时右行, 直奔楼梯(此时しつかい已在水池边)。

第 47 回: 向下一步, 干掉ガマラ, 将其留下的钱袋向左抛出, 去下方房间, 踏入一步立刻去刚才那个钱袋所在位置, 拿到第一只魔物出现在房间内, 用钱袋干掉它, 再右移两格, 将另一个钱袋向左下方抛出, 使之落在房间左下角。等第二只魔物出现后, 先取トドのツボ, 向左移动至墙边, 把トドのツボ踢向它, トド出现因为魔物脚下的钱袋把它困在角落里安全上壁。

第 48 回: 向上一格取トドのツボ(如果上排最左面的空位是, 重来), 左移一步, 调整方向为上, 用叠叠取自取口处通过, 取右之格(あかりのまきもの), 用叠叠取右方的眼药, 原地不动, 调整方向为左下, 爬出叠, 阅读该卷, 且接上壁。

第 49 回: 按下眼药找到机关, 踩上去, 交换对岸のマムル, 交换位置, 取到并装备上, 再交换回来, 找准位置再开墙, 避开其它魔物前往楼梯。

第 50 回: 先取左面的眼药, 从上方绕过水池, 去石万房间, 取得最右面的トドのツボ, 踩地雷机关炸死大壁。返回, 用トドのツボ盗取水池中央的刺, 浪费掉刺下的使用次数, 避开取刺, 而后装备上, 打通墙壁, 上楼。

注: 出现 51~100 的条件是以中等难度打穿游戏一次。

第 51 回: 先取ふこうのつえ, 后取すいみんそう, 转身对万箭手掷出匪眼すいみんそう, 倒在左上角, 在取得飞手杖ふこうのつえ后, 等魔物出现在石上方时径直挥动到印手杖ふこうのつえ, 而后移动到至石上方角将魔物从墙后引出, 立即抄近路通过上方方的缺口, 但由于此处有刺地雷机关, 在魔物到面前时可挥动吹飞杖将它赶走, 反复几次直至从机关脱困, 前往楼梯即可。



第 52 回: 按下眼药, 从凹口处出, 避岔路向上, 再向石在机关处停步, 转身攻击龙, 它会躲至身后, 以交换地点手杖对它挥动, 反复几次, 直至到达楼梯。

第 53 回: 用叠叠叠こうせいのツボ合成成ヨウトウがまいたちとひとつめゴロシ, 装备上合成剑, 扁扁攻击魔物, 先干掉しつかい, 再攻击めいむしや三次, 也就是干掉它 30 点 HP。绕过墙体, 在相遇时给予猛烈一击, 在房间出口处等待亡灵武士的出现, 用じょうつのかま! 预先装备上! 干掉, 去石下方房间, 踏入一步立刻刺墙, マスターチキン会困在左下方四格内, 可放去取定身术卷物バクスイのまきもの, 将マスターチキン再引回该房间绕墙一周前往目标房间, 进入西立面的阅读卷物, 然后干掉魔物, 上楼。

第 54 回: 先取得左下交换地点手杖ばしよえのつえ, 从石万通道出房间, 在拐过弯, 且三人成一直线时, 攻击身后的龙, 与下方的龙交换位置, 再与上方的龙交换, 放心去取光之卷物(あかりのまきもの), 阅读卷物左万通道圆角才的房间, 去取另一支交换地点手杖, 而后前往楼梯处, 利用手杖到达楼梯。

第 55 回: 向上一格走到水池边, 等一回合, 直奔楼梯处, 在楼梯附近取得ドラゴンそう, 对大壁使用后上楼。

第 56 回: 取得眼药, 向石上一步, 而后进入通道, 双目眼药, 龙草, 并取得やりすごしのツボ, 将剑掷向身后尾随而来的魔物, 进入上方房间, 按下眼睛, 在机关前停步, 等待至万箭手的面已布满楼梯附近, 进入, 向左右均可, 及时收回龙草立即对万箭手使用, 上楼。

第 57 回: 装备上つかうかのうてわ! 可在水池中行走! 向上一格, 向左上两步, 连续石上离开房间, 在上方房间沿最左边的水池向上, 而后右移, 到达与楼梯在同一垂直位置时, 连续向下两步, 到达楼梯。

第 58 回: 用トドのツボ!! 盗取水池缺口处ふこうのつえ, 用すいだしのみまきもの取出叠中ふこうのつえ, 向マスターチキン挥动, 而后去上方房间, 将两只トドのツボ踢向魔物, 由于有九只トド被困住, 可以放心上楼。

第 59 回: 先取得交换地点手权, 向上楼梯属物, 向下两步, 此时正好有一魔物在右上万, 交换位置, 向左跨出手权第二次交换, 完成。

第 60 回: 吃下眼药草, 装备つかのうでわ, 穿过水池取得ヨウトウがまいたち、こんらんよけのうでわ, 用灰刀干掉中央魔物, 踩上机关脚下つかのうでわ, 装备つかし打通机关上万通体, 为防万一装备上防止是乱的こんらんよけのうでわ, 去上万房间引出魔物, 利用下方房间甩掉它们, 从另一处入口直达楼梯。

第 61 回: 先取三只兽中的トドのツグ, 而后取高飞草, 使用高飞草, 由于着陆点不足, 只要记住取得自爆卷物じばくのまきもの道具空边卷物しんくうぶりのまきもの, 以及まものルツグ, 而后利用高飞草跳机关返回, 使用自爆卷物道具空边卷物后, 若楼梯处还有遗魔物, 以トドのツグ高取交换地点手权, 而后使用即可, 若一个不留, 可将まものルツグ取出, 再以同样方式上楼。

第 62 回: 等トド高取卷物并跳脱后, 用弹黄机关前往, 先捡起杂草ぞうそう再用ドラゴンそう对付, 得到大团壁卷物おおべやのまきもの阅读后上楼(小心机关)。

第 63 回: 先取得毒草どくそう, 向上两步, 等一回合, 向下一步, 将どくそう向左跨向水池对岸的大壁, 离开房间, 去右上房间, 取得ばしよがえのつえ, 此时しのつかい恰好在下方水池对岸, 交换位置, 出房间, 在通道内会遇上大壁, 一旦进入裂缝, 立刻写之交换位置上楼。

第 64 回: 装备弓矢去上万房间, 卖パワーアップのまきもの, 向上两步, 向右射箭, 直至干掉入侵, 同样干掉左万房间的大壁, 直奔楼梯(若魔物挡路, 向不相对的那只射即卸)。

第 65 回: 先取眼药, 将所有やくそう装入ぼんどのツグ, 将つかいすてのたて跨向上万的魔物, 从上向下踏上第一个弹黄机关, 再向右一步而后一直向左走到底, 等到しのつかい出现在同一水平位置时(可通过查看地图判断), 跨出所有的やくそう, 干掉它, 上楼。

第 66 回: 取交换地点手权ばしよがえのつえ, 出房间, 将铁棒一直向左, 向左走到底, 等一回合, 从两堵墙交界处向左上万挥动手权交换位置, 拿取眼药草, 小心避开机关, 将トド引下来保持相隔一格, 来到楼梯下方时, 向楼梯处踢出眼药草, 等トド到达楼梯时交换即可。

第 67 回: 取弓箭及交换地点手权, 当左边的魔物紧贴着中间的墙时, 射向它直至负责回复的魔物转移到出口处时交换位置, 去右上房间取道具装备上者, 去左上房间引出魔物, 将其引到右上房间十字形影上或右下凹口处, 向它射箭, 直至那只负责回复的跳到中间的楼梯处, 交换位置, 上楼。

第 68 回: 向上一步取交换地点手权, 向到底, 向左上万挥动手权, 前往上万房间, 进入后等待 2 回合, 与右万魔物交换位置, 再等待 2 回合, 与右万魔物交换位置, 紧贴右边走至通道内第一格, 等到刚才那只魔物被其同伴保杀, 立即向到底, 再向左挥动手权, 上楼。

第 69 回: 向上一步取自爆卷物じばくのまきもの, 等待 1 回合, 读卷物, 取

交换地点手权, 向下走到底, 向右一步, 挥动手权, 交换位置, 直达楼梯。

第 70 回: 取吹飞手权ふきとばしのつえ, 干掉どうくつまムル, 去右万房间, 找机会绕过水池, 挥动手权将魔物吹飞, 趁机夺取やまびこのたて, 装备上可复制魔法, 读こまいったときのまきもの教习暂停状态, 而后要么让魔物死在自己的魔法下, 要么想办法将其骗到左边, 用住横楼。

第 71 回: 取吹飞手权ふきとばしのつえ, 向左一步, 而后逆时针绕离离开房, 一直向左, 在踏入上万房间后, 向右上一步, 若未受到攻击, 则已成功一半, 壁或石上到达墙边, 向上一, 向左万挥动手权, 将部魔物赶入通道, 一直向左, 到楼梯右上一格处, 向左下一步成功。

第 72 回: 先取在上どくそう, 跨向しのつかい右边的大壁, 一直向右取ドラゴンそう, 读死しのつかい, 而后一直向到底, 等到两大壁都被引下来, 顺时针绕墙走, 得机关住横楼。

第 73 回: 装备上ドラゴンキラー, 吃下幸运草しあわせそう, (若 HP 少于 24, 重来为妙!), 从缺口处向上, 向左一步, 向右一步, 对右万龙挥动手权将之定身, 这时左边的魔物已到面前, 砍他一刀, 再用手权定身, 回复 HP 后连砍两刀(若仍未能杀死, 重来!), 回复 HP 满点, 砍右万万的龙, 它会将转移到身后, 向下进入缺口, 干掉龙后, 双击跟进的那只魔物, 而后定身, 回复 HP 后干掉它, 引出下方魔物, 直达楼梯。

第 74 回: 装备じらいナバリのたて, 去上万房间, 小心取得いのみわけのつえ躲到水池边的墙后使战车开火误杀同伙, 伺机对战车挥动手权准备旋梯, 每承受两击, 吃下やくそう回复, 直至战车被干掉。

第 75 回: 装备つかのうでわ, 进入水池, 然后脚下(千万别丢开!), 若着陆点在房间里(若回), 交换位置, 然后挥动いちじしのどつえ, 将之吹至楼梯, 装备灰刀歼灭, 装备つかのうでわ, 上楼。

第 76 回: 去下方房间, 将两只魔物装入壶中, 跨向魔物, 当トド连脱后, 立刻去中间通道内等待, 当トド在楼梯处, 交换位置。

第 77 回: 避开机关, 去左万房间, 进入后, 向上一步, 而后向右下挥动手权交换, 捡起铁团, 向右一步再向其交换位置。捡起弓箭, 去上万房间, 进入后取出铁团干掉一, 而后引出另两个, 回右下方, 与下万魔物交换位置, 四下移动, 等到上方万魔物隔开一格, 与两堵墙附近的两只交换, 上楼。

第 78 回: 取上しあわせのつえ, 分脱下面三只魔物的升级, 而后取在下方, 二のつえ, 向楼梯移动, 途中若若箭手升级, 用二のつえ将之降魔即可。

第 79 回: 拿齐道具, 从上万出房间, 在房角处向右挥动手权交换位置, 向右一步, 用かなし正射のつえ定住另一面手, 进入下方房间, 定住 Level 2 的弓箭手, 去上万房间正对右万通道的位置等待弓箭手出现交换位置, 上楼。

第 80 回: 取ひろえのまきもの, 不要取铁棍, 向左上绕过水池取こまいったときのまきもの, 将ひろえのまきもの跨向トド, 阅读こまいったときのまきもの, 干掉トド, 将通道的どくそう向前抛出, 同样方法干掉上万两只トド, 上楼。

第 81 回: 取こまいったときのまきもの, 沿地形靠近魔物, 引出其中一只, 原

路返回,再顺时针绕水池一圈,且至两魔物均在身旁,阅读卷物。

第82回:用号筒干掉ヤミウツナー,与另一魔物交换位置,进入左上方房间,取吹飞手杖,用号筒干掉两魔物,用吹飞杖选择两犬,再与远处魔物交换位置,再与いやしウサギ交换一犬。

第83回:装备えんとうのうでわ,即出发交换地点手杖与トド交换。吃下むてきそう,使用机关,跳过水池,干掉マムル,吃下どくけしそう,阅读后,使用こまつたときのまきもの解除戒指的诅咒,即下えんとうのうでわ,用トドのツボ器取つかのうでわ,装备后穿过水池,上楼。

第84回:拿开道具,引诱トド走至楼梯附近,在楼梯右万与楼梯同 水平位置处向上升出どつそう,交换位置,上楼。

第85回:取いちじしのどのつえ,驱走魔物,取こまつたときのまきもの,等一回左右阅读,查看地图,若刚才驱走的魔物呈水平排列则从左方通过走,若呈垂直排列,则从右走,进入房间立刻读空切卷物,上前一步,向家依着的部只取出すいみんそう,找机会上楼。



第86回:拾起ばしょえのつえ,向下挥动,装备トドのため,取ばしょえのつえ及みわりのつえ,去右上方房间,向楼梯处任魔物挥动みわりのつえ,等替身死后,与另一只交换位置,上楼。

第87回:装备つかのうでわ,取得杂丛中中的しあわせそう,クネクネそう,どくそう各2个,吃下しあわせそう,用クネクネそう将两只等级2的魔物降级,用どくそう降低手杖及しのかいの速度,向机上楼。

第88回:初步估计要将トド从那个地方引出来,干掉后会留下むてきそう或是どくそう。

第89回:取てきばしょのまきもの,阅读,提高敌全体速度,去上方房间,吃下めぐすりそう,找到机关,向右上取いたみわりのつえ,向下一步杀死しのかい,在通道内等待トド出现,将其困入左下方死路内干掉,等待两只大魔物离开房间,并向右方通道移动时,立刻原住楼梯。

第90回:取まびこのたて,かなしりのつえ,而后向右退一步用かなしりのつえ定住大魔,装备まびこのたて,去下方房间取かなしりのつえ及しあわせのつえ,对魔物挥出しあわせのつえ,退回刚才的机会按取另两只,前往楼梯。(这一回比较运气,主要是下方两只魔物棘手,也许还有它去)

第91回:先取ばしょえのつえ及こまつたときのまきもの,移动至右边的缺口处,攻击中间的ガマラ一下,取ふきとばしのつえ,阅读卷物,取在万みわりのつえ,去左上方房间将任 魔物变为替身,等干掉后,将任 魔物吹至左面楼梯处,移动使中期两只相离 格与水平部只交换,再交换 灰,上楼。

第92回:以ドラゴンそう干掉大魔后的つかい,与等级3的交换位置,设法将快侵入下方通道内,(要用一次交换地点手杖)等ガマラ进入通道,再次交换。

第93回:取めぐすりそう,ばしょえのつえ,取右方房间装备,能拿多少,是多少,然后放在左方房间楼梯左面的墙后3x3方格内,再去取剩下的,并将トド引出保持距离,将其引入楼梯,交换。

第94回:用どくそう降低邻近的两只魔物与最远处那只交换位置,去下方房间取道具,装备つえはし,打通与上方房间之间的墙体,再打通下方魔物处通道,将其中一只引入上方房间,读真空切卷物干掉,回去再引出一只,找机会与另一只在楼梯处的交换位置即可。

第95回:取弓箭,使大魔,退在身后离开,去右上方房间,用ドラゴン干掉大魔,引出战车,拉开距离用弓箭干掉,去上方房间取おおやのまきもの后去左上方房间,用ドラゴンそう干掉大魔,仍然用弓箭干掉战车,读大魔卷物,上楼。

第96回:兵将两次トドのツボ,在通道口向上升出,向上走引出大魔,然后向下绕过去取下方道具(此时因为向トド方向,大魔无法追上)装备トドのため,向下走直至与トド相遇,转身顺时针绕行走(在眩晕机关处休息至正常),向下离开,进入下方房间后向右踢出ものルッパ,并与之交换位置,拾起箭,射向右上方房间大魔(黑着墙射),等待直至大魔进入右上方那条死胡同内,看准时机上楼。

第97回:吃下留下的驱药草,向下一步取たねがしのうでわ,然后斜向后退,正向也可,总之下一上 事追兵而又不引出魔物,装备たねがしのうでわ,向机前往左上方房间,由于戒指的作用会在途中不断干掉道具。(只要不是ばしょえのつえ,没关系)这时トド会从机关后走出来,交换,它在佛走どつそう后会走固定路线,停在下方通道内等到恰当时机(自己观察)直接撞在楼梯,而此时刻定会卡在楼梯附近,交换位置即可。

第98回:取ばしょえのつえ,一直向下,到达右下方房间,直从从另一出口离开回刚才的房间,取ドラゴンそう及こまつたときのまきもの,用ドラゴンそう干掉 一只,与另一只交换位置,若遭受攻击后未死,从右方通道去右下方房间。

直向直至大魔也在身旁,阅读卷物,取另一个こまつたときのまきもの,去左上方房间,踏入一步,立刻向右到底,再转身与之交换位置,去左下方房间的入口走到大魔前并相隔3格,向下一步进入房间,退身与大魔交换,向上出通道,直至两魔物在身旁时阅读卷物上楼。

第99回:向左一步取弓箭,立刻射向トド,向下一步取トドのため并装备,绕过トド,取やくそう,在通道内干掉トド,去上方房间,取ばしょえのつえ,与楼梯处魔物交换位置,上楼。

第100回:将ドラゴンそう装入ぶれつツボ,用すいだしのまきもの取出,再装入,反复操作,最后可得6棵ドラゴンそう,干掉右上方两只魔物即可。

★格技 以“难度”打穿后,在出村时(正在对话时)狂按“A”键,进入“超难度”,地点为月影村外,至今未打穿,顶多到达18层,因为所有道具均不可辨认。

文/毛云



别样人生别样梦

原本擅长、动作与模拟游戏的 KONAMI 近来似乎喜爱做 RPG 游戏了，而且还作的相当不错，所以应当玩玩。

GB

厂商:KONAMI

类型:ARPG

发售日期:1999.8.5

指令篇

开始 MANU:

さいしょから はじめる——重新游戏

つづきから はじめる——继续游戏

つうしんで こうかん——通信交换

状态 MANU:

もちもの——持物 ステータス——状态

とくぎ——魔法、特殊能力 きくせん——作战设定

ゆうこう——融合 マップ——地图

注:在设定中可以设定魔物的位置以及 AI 的 LV, LV 越高魔物的作战积极性就越高,不过消耗的 MP 也就越多,建议设定为 LV5。

使用道具时出现的指令:

魔物和蛋类:

くびわ——收回放出魔物 かえす——送回魔物屋

あたためる——孵化

武器类:

そうび——装备 はずす——解除

共通:

つかう——使用 あたえる——给予

なげつける——投掷 すてる——丢弃

注:当使用的道具是实、种和药草时,指令つかう的对象是主角コウ,あたえる的对象是己方魔物,なげつける的对象是敌方或己方魔物。

攻略篇

1. 剧情介绍:

游戏讲述一个叫コウ的 15 岁少年,为了找寻在魔物之塔中下落不明的父亲ガイ,毅然向魔塔进发,而コウ父亲以前驯养的魔物キューン也在路上不断协助コウ,希望尽快找回自己的主人。究竟コウ能否找回自己的父亲呢?时机时你就能知道了。

2. 进入魔物之塔前必须知道的东东:

A 在コウ的家中母亲リス处可保存道具和记录进度,在妹ウエディ处可查看魔物的图鉴,而屋后的魔物屋可保存,取出魔物以及孵化蛋(按 SELECT 键切换到持有魔物栏):

B 在迷宫中的基本操作为, A 键双击, 按住 B 键加速, SELECT 键放开 1 回合的行动, 按住可快速恢复 HP, 不过当魔物靠近时就变慢了;

C 塔内迷宫是随机性的, 每次进入都不同, 而出现的道具也不同;

D 塔内迷宫有看不见的机关, 随机产生不同效果如催眠、中毒、混乱、变成青蛙等等, 不同状态コウ的表情也不同, 中毒状态のコウ就非常像暴走的八神嘛!

E 迷宫中的魔物是可见的, 当魔物靠近时可进入战斗状态, 如果一击不能将其杀死, 就有战斗画面出现;

F 塔内的魔物有 3 种属性, 分别是火、水和风, 它们的关系是水 > 火 > 风 > 水, 火属性魔物擅长攻击水系魔法, 水属性擅长防御系魔法, 风属性擅长特殊魔法。另外, 塔内该层迷宫的地形属性可从画面左下角看到, 当属性与你的魔物相同时, 战斗时攻击力及防御力都会有少少提升;

G 在迷宫中逗留过久后会发生地震, 当地震 3 次后就强制前进 1 层;

H 在迷宫中阵亡后会回到村庄, 除了身上带的魔物其他道具全部消失;

I 母亲从迷宫回到村庄后主角コウ的 LV 都会降为 1, 而魔物的 LV 则不变, 所以培育强大的魔物十分重要;

J 魔物的 MP 为 0 时则丧失战斗能力, 所以应注意恢复魔物的 MP: 在迷宫中捡到蛋后如不想孵化出新魔物, 给你的魔物吃后可恢复 50 点 MP,

K 道具中不少是有负面效果的, 谁也不会拿到对自己使用, 所以遇到这些道具时可将其投向敌人, 战斗时将更加有利;

L 每次进入塔时魔物持有数量不能超过 5, 否则不能进入塔内; 在迷宫中最多只能带 5 只魔物, 而且只能派 2 只战斗, 如果想孵化出新魔物, 只有将多余的魔物送回魔物屋才可以进行。刚开始魔物屋只能养 4 只魔物, 当你花 10000G 请木匠为你扩建屋子后, 就可养 12 只, 如果再花 50000G 的话, 就可将屋子改建到最大, 可养 20 只魔物。

3. 攻略要点:

① 游戏一开始, 从母亲处可得到红色首轮(あかいくびわ), 当到达塔的 10F 后可得到蓝色首轮(あおいくびわ), 这就意味着可以派 2 个魔物出战而且可以进行魔物的融合了。

② 在迷宫中会随机遇到一些小事件, 而且会有对话让你选择, 选哪一个对剧情都没有影响, 但如果选对的话会得到道具或者全员 HP、MP 全恢复。值得提一下的是ゴースト挑战事件(连选第 2 项就可开战), ゴースト虽然不强, 但她的魔物あひるのガー防御力超高, 即使你拥有超强魔物也无法打死它, 所以还是省点力气, 打倒ゴースト算了, 胜利后会记录胜败次数, 但本人连胜她 10 多次, 也不见有什么出现。

③20F的BOSSガンス很强大，打它时建议引它到迷宫下方，不用去管它的2个手下，然后让你的魔物围攻它，而主角コウ最好不要与它正面对决，否则两下准死。另外要注意的是，任何敌人进入异常状态的魔法或道具对ガンス都不起作用，所以不要抱有“把它搞迷糊了再打”这样的幻想，BOSS就是BOSS，打扁它要靠实力，如果实力不够的话，你还是去练魔物的LV吧。

④29F的BOSS是进化后的スーパーガンス，这时你魔物的LV已达到一定程度，打败它并非很难了，只要小心它的魔法攻击，其他的事你就交给魔物们吧。

⑤终于来到30F见到了BOSS。原来，コウ的父亲ガイ在与ベルド争夺究极之蛋（きゆうきよくのタマゴ）的战斗中，已经一败涂地，满腔怒火的コウ立身单挑ベルド为父报仇，可惜实力太弱，一败再败下来，这时魔物キューン出手，终于打败了ベルド，从他手中得到了究极之蛋。由于究极之蛋不思议的力量，キューンのLV提升了10级，接着就可观看鸡鸣画面了。

⑥鸡鸣后再到26F，从转关こいでいふ处得知30F通往顶层スカイフロアの隐藏入口。到达30F，在上方祭坛处有四格红色花状方格包围的白色方格的地方，让キューン进入就可上到顶层スカイフロア，在这里不但得到ガンス和ハイキューンの蛋，还解除了通往地下迷宫入口的封印。解除封印后魔物之塔的第一层会出现2个入口，红色能通往厨房，蓝色通往地下，没有彩色GB的玩家要注意分辨了。

⑦魔物之塔的地下迷宫共99层，在30F、80F分别有BOSSドク、メフィスト守层，98F则是传说中的魔物マインソウル，它虽然很强大，但如果已融合出超强魔物的话，3~4回合就能轻松搞定它（融合超强魔物的方法请看研究篇）。而在最后一层99F，则得到以上3个BOSS的蛋。

研究篇

1. 捕捉收集魔物的方法：

在迷宫中捡到蛋可孵化出新魔物，但大多数都不强，而想要强劲的魔物，就要亲自捕捉了。在迷宫中如果捡到ロシュのみ，捡到后想要的魔物吃后，它会变成蛋，孵化后就可慢慢培养了。但如果该魔物有2种形体的话，孵化后只能得到幼体，当到达一定级数后才会进化为成体。游戏后期在道具店有ロシュのみ出售，不过价格不菲，1个要50000G呢！

「注：地下迷宫1~4年出现的魔物イーター由于有特殊能力しよくよくおうせい，你将ロシュのみ给它吃它只会吸收MP，所以不能捕捉。」

2. 魔物的融合方法：

当取到蓝色首轮后就可进行魔物的融合。融合时，先给想要融合的2个魔物戴上首轮，然后选择「ゆうこう」指令出现融合画面（这时按START键可上下移动查看魔物的资料，按A键选择融合后想要的魔物），当这2个魔物不能融合出新魔物时，融合后就是你所选择的魔物，不过在能力值方面则会继承2个魔物中的最高攻击力，最高防御力，最高LV以及较强的属性，

HP和MP则视你选择魔物的强弱决定。融合后的魔物也能继承特殊能力，当超过4小时会让你选择，不过有些独有特殊能力是不能被继承的。

某些魔物不在迷宫出现，只有通过融合才能得到，所以如果想要完成全部116种魔物的图鉴，还是多多试试吧。

3. 超强魔物的融合大法：

在村中找到ニコ勇闯达到50000G后，村庄就会改建，改建后魔物店中有アラクネ和マリリアル出售，这两个魔物分别拥有“攻击力2倍”和“防御力2倍”的特殊能力，融合后魔物的攻击力及防御力会翻倍，只要融合那么几次，就可达到极限数值255（练到LV99也只有百来点呀），建议在进入地下迷宫前将想要的魔物融合到极限，这样在迷宫的前70层对大多数魔物都能一击必杀（LV最好在50以上），那种感觉只能用“爽”字来形容。需要指出的是，当打倒地下30F的BOSSドク后，魔物店不再有这2种魔物出售，想要的话只能购买昂贵的ロシュのみ到迷宫中捕捉了。

另外，在塔的20~23F会遇到魔物ナツッラ，它拥有“HP2倍”的特殊能力，只要捕捉几个融合几次，HP就可达到999的极限（本人暂未发现拥有“MP2倍”特殊能力的魔物，否则MP也可融合到极限）。

如果还不满足以上的实力，可到魔塔的16~19F捕捉スーベニア，融合它的特殊能力「ばいせく」（倍速）之后，可进行2次，将使你如虎添翼。而想要加快升级的速度，可融合バルンの特殊能力「经验值2倍」。

4. 一些小技巧：

①对付使用特殊能力かなしびり、ねむり道具具有该效果的魔法，可在它无能力还手的时候重创它。

②将风之水晶投向敌人，它就会消失。

③将ゲロビタのみ投向敌人，它会丧失战斗能力，任由你摆布。

④将拾到的3种特殊武器トマホーク、ハンマー和トロールのかたな给トロール装备，它会变成其他3种魔物。

⑤キューン和任何魔物融合都不会变化，而ハイキューン由于拥有特殊能力しよくよく，融合时会变成其他魔物。如果想通过融合来提升ハイキューン的能力，可先对它使用レヴアのみ，这样它融合时就不会变化了。

⑥在魔塔16~19F打倒スーベニア有可能得到ひのかね、かぜのかね和みずのかね（机会并不大，所以要多打几次），将这3个钟收集全后，村长会送给你キツズの蛋。

⑦当你的魔物被敌人使用魔法或特殊能力进入睡眠、动弹不能等状态时，将魔物收回再放出可立即解除（青蛙状态除外），这样可避免被敌人痛打。

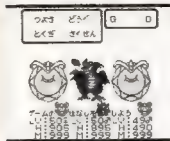
⑧你的魔物有可能因过度积极作战而追杀敌人到你看不到的地方，这样就不能及时地给它恢复HP，其实当它的状态栏没有“？”标志时，使用2次「くびわ」指令就可召它回到身边。

道具篇

ハガネのけん——钢剑，攻击力普通

さんのけん——金剣, 攻击力很低, 但卖价很高
 れつかのけん——火属性的剣, 攻击力较高
 ふぶきのけん——水属性的剣
 しつぼうのけん——风属性的剣
 ダイヤのけん——钻石之剣, 基本攻击力最高
 かがみのたて——镜之盾, 将敌人的魔法攻击反弹
 いのちあるたて——将受到的直接攻击反弹 1/4 给敌人
 しゃくねつのたて——火属性攻击损伤减轻
 とうひょうのたて——水属性攻击损伤减轻
 だいちのたて——风属性攻击损伤减轻
 ダイヤのたて——钻石之盾, 防御力出类拔萃
 しこみづえ——唯一可以强化数值的纹
 なむりのたま——使魔物进入睡眠状态
 すいへきのたま——水属性魔法攻击
 かちゆうのたま——强力火炎魔法攻击
 かいふくのたま——恢复魔物的 HP
 ばんのうやくそう——万能药草, 异常状态全解除
 ビタのみ——恢复魔物 MP50 点
 おおきいビタのみ——恢复魔物 MP100 点
 トウムナのみ——一定时间内变成青蛙, 防御力大幅度下降
 ハザクのたね——提高攻击力上限
 ショムロのたね——提高防御力上限
 マザルのたね——提升 LV
 ひかりのたね——将魔物变为火属性
 うみのたね——将魔物变为水属性
 かぜのたね——将魔物变为风属性
 あかいすな——提升剑攻击力
 あかいすな——提升盾防御力
 しらいすな——提升魔法玉使用次数
 ひのすいよう——火之水晶, 该层已出现的魔物全灭
 みずのすいよう——水之水晶, 已完全体魔物 HP、MP 最大恢复
 かぜのすいよう——风之水晶, 脱出迷宫回到村庄
 ふつかつのひかり——复活已气绝的魔物并恢复一半 HP
 れんきんのひかり——将该层迷宫中已出现的道具变成钱
 ほしのメガネ——星之眼镜, 看到该层迷宫的全部地图
 しんじつめのメガネ——真实的假镜, 识别盾的种类, 魔法玉的使用次数等
 みちぎのはね——装上羽毛前进 1 层
 ワナルーベ——看到该层迷宫的全部机关
 たからものルーベ——显示该层迷宫道具的位置

文/曾宪洋



勇者斗恶龙怪兽篇

特瑞的神奇王国

作为 RPG 游戏的始祖, 勇者斗恶龙系列一直以超高的游戏性著称。在登陆 GB 后游戏风格也有所改变, 这款游戏以收集怪物为主的游戏也是令人欲罢不能。

GB

厂商: ENIX 类型: RPG
发售日期: 1998.9.25

开始菜单

つづきからあそぶ 继续玩(取档)
 さいしよからあそぶ 重新玩
 つうしんたいせん 通信对战
 おみあいをする 通信配合

通常状态菜单(用“A”键打开)

视窗左上角是指令菜单, 右上角是玩家拥有的财产数, 屏幕下方则是怪兽同伴的状态。下面是指令介绍:

強気(つよき): 依次为姓名、性格(せいかく)、种族(しゅぞく)、系统(けいとう)、主人(マスター)、经验值(EX)、攻击力(こうげきりょく)、守备力(しゅびりょく)、速度(すばやさ)、智慧(かしこさ)、野性(やせい)、生命值(HP)、魔法力(MP)

どうぐ 道具(按“SELECT”键可以整理道具):

つかう 使用

するて 丢弃

とくご 特技、特技、咒文的神奇术使用

さくせん 战术, 方便冒险的基本指令, 包括以下四种:

ひょうじせきど 讯息速度

ならびかえ 排列次序

さくせんへんこう 战术变更

ガンガンいこうぜ 进行积极攻击

いろいろやろぜ 使用保护系的特技咒文

いのちをだいじに 防御或使用恢复系的特技或咒文

めいれいさせろ 直接指示所用指令

ぼうけんのしょ 存档

作战状态菜单

たたかう 按照既定战术作战, 对直接指示的战术无效

さくせん 战术指定(内附)

どうぐ 使用道具

にげる 撤退

注:如果战斗中全员阵亡,金钱将减半,道具大量遗失!

其它指令

怪兽牧场中指令如下:

あずけにきた 寄存怪兽

むかえにきた 取出怪兽

ようすをみる 查看状态

わかれにきた 分离怪兽

とうみん 冬眠

やめる 取消

注:操作对象均分为成年怪兽(まもの)和未孵化的蛋(タマゴ)。

义卖市场中指令如下:

かいにきた 为买

うりにきた 为卖

寄存所中指令如下:

あずける 存道具(まものの)

金銭(おかね)

ひきだす 取出

星之祠中指令如下:

はいごうする 配合(即交配)

ふかさせる 孵化

“DQ4”主角特瑞的孩提时代大冒险

夜里,主人公特瑞(テリー)与姐姐蕾尤(ミレーユ)玩耍之后就各自上床歇息了。但是特瑞却睡不着,趁姐姐睡着时悄悄下了床。四处瞧瞧,觉得没什么好玩的,就来到了外屋。突然,从柜子里跳出了一只怪兽,它自称是圆木国(マルタのくに)的坏蛋(ワルぼう)。特瑞被它吓坏了,怪兽才不管,一脚踢开他,径直跑进内屋,继而带走了还在睡梦中的姐姐。特瑞正不知道该何时是好之时,从柜子里又蹦出了一只怪兽,不过幸好它的长相没有刚才那么凶恶,整个儿一绵羊。有趣的是它反而被特瑞吓了一跳。它告诉了特瑞一些有关坏蛋和大树国(タイジュのくに)的事,并说只有参加大树国的星夜祭才有可能救回他的姐姐。

既然如此,特瑞觉得不如去看一看,于是就这样拉开了冒险的序幕。

特瑞跳进了柜子,经过一段奇妙的旅行抵达大树国。在星之祠着陆后,就被一位老人家带去见国王,一路上还告诉了特瑞一些这个国家的事。见到了国王,互相寒暄了一下(如果要给主人公改名字,可以在国王向你姓名



时进行更改)。国王说要参加星夜祭得先帮他在和圆木国的格斗大会中取胜。有什么办法,也只有照办。向国王告辞,接着就到处逛逛吧。从王宫内的楼梯到达位于大树国顶层的怪兽牧场。通过交谈,结识了名叫普里奥(プリオ)的牧场主,并从他那儿得到「选择むかえにきた指令」了(买一只属于自己的怪兽——著名的史莱姆!“スライム”,你可以给它取个名字)。从现在开始就可以用“A”键打开主菜单了。

回到王宫内,面见国王。国王请来了普里奥,从他那儿得知有一只怪兽ホイミン扰乱治安。特瑞自告奋勇要去收拾它,国王正巴不得,当即答应,同时打开了旅行之扉内通往目的地的一扇门,沿王宫内左边那个楼梯下去吧!别忘了拿王宫左侧殿内的宝箱。进门之后可以看到一个不断变化的漩涡,那就是通往目的地的交通工具。穿过漩涡到达目的地,ホイミン就在迷宫的最下层,在和它战斗前最好先收两个怪兽同伴。等练上二、三级后,应该有了挑战它的实力。ホイミン掌握了“恢复”(ホイミ)咒文,因此需要耗点时间,耐心战斗吧。

打败它之后,ホイミン多半会请求加入。看它懂得“恢复”咒文的份上,就答应它了。这时那只小绵羊不知从哪儿蹦出来,将特瑞一行人(?)带回了王宫。向国王复命,获得他的称赞。一旁的神官还会帮助特瑞的怪兽们回复。出了王宫,突然看到一个人从悬崖往下层跳了下去,不可思议的是当

他着地后居然一点事都没有。这样也可以照着他的样子往下跳,还真是刺激,而且比走楼梯快多了。来到门口有史莱姆标记的格斗场内,报名参加那个不需要缴报名费的 G 级别的擂台赛。经过连续三场的车轮战,取得了该级别的冠军。这时神官前来道贺,并告知国王有请。原来是阔木国(マルクのくに)的国王召急。既然有例在先,仍然要特瑞出马。进入旅行之扉新打开的那扇门内,可以发现有两个旋涡,这表明有两个地方要去,也就是说有两个怪兽要消灭。不妨先去下方的旋涡,这几个回合是一个石头巨人ゴーレム。这时另一只怪兽乱入,想要逃一逃,没几个回合就被巨人一脚踢得没影儿了。看来这ゴーレム实力不弱么,又得费一番力气了。打倒它之后(要不要它加入随你决定),再去上方的旋涡。这次的终点在一个叫罗拉(ローラ)的姑娘的卧室内,她被迫入房间的恶龙吓坏了。救妻向来是勇者们的责任,恶龙也向来是勇者要斗的,那么就动手吧。收服恶龙(如此强力的怪兽最好收为同伴),完成委托。

参加并取得 F 级别的冠军(现在开始要缴报名费了,这次是 10G),前往旅行之扉,第二道门已经打开。仍然有两个旋涡,左面的 Boss 是一个名叫杀手朋沙(キラパンサー)的豹子(较强)。右面的 Boss 则是一棵妖树(じんめんじゅ),它当然是在树林内,路上会有其手下挡路。由于经验值并不多,不必理会它们,绕道而行即可。轻松搞定!

继续参加 E 级别比赛(报名费 50G),并取得冠军。前往旅行之扉,进入第四道门。左面的旋涡通往著名的 Casino 游乐场,先玩遍四台老虎机,然后才能和スライムファンクション战斗。右面的 Boss 是ビッキアイ,不过要到达它身边,得找到那条隐形的道路才行。这儿还有一段小插曲,一位顾客装扮的人想向ビッキアイ挑战,结果却输给了(这位不走运的老兄以后还会出场)。

赢得这一阶段最后一个级别,也就是 D 级别的冠军后,神官又来道贺。不用说,又是国王有要事相求。国王向特瑞的战绩表示祝贺,并介绍了 C 级别的情况,真是一刻也不让松口气。前往旅行之扉,进入第五道门。必须先进入右方的旋涡,目的地则是龙的窟窟。Boss 自然又是一头恶龙。不过先别忙着打它,看到周围的龙蛋了么?先打它们,有不少经验值哦。到正是要与 Boss 战斗时,那位倒霉的顾客又来了。仍然不敌!实力不济连败两场,有碍吗。还是特瑞上吧。バトルレックス的确不是它的龙崽子们所能比的。不但攻击力强劲,HP 也相当多。如果没把握,还是先回去练级吧。

回到王宫,正好碰上卡雷奇国(カレキのくに)的国王来访。应酬完毕,

国王说了一番鼓励的话,并希望特瑞早日获得 S 级别冠军的称号。天哪,那得练多少级呀。心里虽然是这么想,可嘴上可不能这么说。王命不可违,只好照办。可总得一步步来吧,先起 C 级过掉再说。就在神官医治怪兽同伴

YOU WIN!



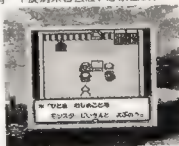
おめでとう! おめでとうございます!

时,突然地面剧烈地震动起来。莫非是地震?听了神官的话才知道这是大树国所依附的大树在生长,并且得知现在有新的好地方可去了,那么去证实一下。首先顶层的怪兽牧场有了大变化,在这儿放养的怪兽有了自己的房间,不必再日晒雨淋了。牧场右上方的旋涡现在也可以进入了。里面的迷宫共计 11 层之多,所幸其结构十分简单,因此要到达底层并不难。值得注意的是,现在开始迷宫内也会出现带着一帮怪兽的人(类似《口袋妖怪》中的怪物训练),他们所带的怪兽基本上都比较强,当然经验值也是比较高的。他们大致可分为那么几类:神官模样的,战斗后会为特瑞的怪兽同伴们回复健康,人模样(被毒斗量),战斗后将特瑞直接带到迷宫的底层(或者前进 22 层,如果距离底层超过 22 层的话);战士或商人模样的,战斗后会随机赠送几样道具。到达目的地时发现原来是大树国底层的那间屋子。在与那妇人的交谈中,一直回答“不!(いいえ)”,附在她身上的幽灵メネメネ就会现身,并开始战斗。它能使出相当厉害的真空切咒文(しんくうきり),有时还会化身成特瑞的怪兽同伴,实在难应付。努力吧!

忽然想起在旅行之扉第五道门内还有一个旋涡未曾去过,赶紧出发。

这儿一共有 10 层, Boss 是个不撞一撞的家伙,嘿,我连名字都没记住。取得 C 级别冠军(报名费 500G),前往旅行之扉。第六道门内,左面的那个没什么困难,只要当心 Boss ファンキーボード的混乱咒文(メダバニダス)即可。右面的旋涡通往天空之塔(スカイドラゴン)的城堡,自要碰上它得费一番工夫。先从左起第二条绳索向上,进左路向左(这时 Boss 会逃往左起第一格处),沿绳索退回,从第四条绳索向上(Boss 逃到左起第二格处);再次退回,沿第二条绳索一直向上,这回它再也无路可退,乖乖等着挨宰吧。它的火系咒文很厉害,尽量选冰系(こおり)的对抗。

如果不急着想赢 B 级别冠军,不妨先去一下格斗场二楼。和那个手形的怪兽聊聊天,答应它玩格斗游戏。如果能连胜五场的话,就会为特瑞打开一个隐藏的楼梯。只要依次买“剪刀,石头,剪刀,布,剪刀”即可,其中“剪



刀'对应下方正中的图案,“石头”对应下方左面的,“布”则对应下方右面的。这时隐藏的楼梯出现,上去后,可以和**メトラ**的怪兽**スライムファンク**进行配合(はいごう)。接着就去星之祠右面那个新出现的房间,可以找到刚才那只“手”的兄弟。而它与它玩同样的游戏并取得胜,就会在格斗场二楼打开一个隐藏的旋涡(猜拳的顺序是“石头,剪刀,布,布,石头”)。这个旋涡通往一个水塘,当特瑞走到中央时,坏蛋(就是带走姐姐的那个)又出现了。它竟然抓着一个怪兽同伴,扔到了水塘里。它走后,水塘的守护者会向特瑞提问。不管出现什么,一直回答“不(いいい)”,直到被切下去的同伴出现为止,再回答“是(はい)”,就可以把它救上来。而后就是与守护者**ダンジョンえび**的战斗。

取得B级别的冠军,进入旅行之扉第七道门。右面的旋涡通往一个已经被摧毁的小村庄。在和Boss的对话中,回答“不给”即可开战。麻烦的是,它不但有盾,更能连续两次攻击。左面的旋涡倒没什么对手的,除了要注意Boss**ジャミラス**的火系最高级咒文**ミラソーマ**。至于A级别,报名费就要5000G。只知道第八道门内右面的旋涡里有24层,Boss是**アクバー**,而左面的那个,我至今没有打穿,因为Boss所在处是一个迷宮。伤脑筋的是,这是那种无限重复的迷宫,也就是说在到达正确地前所经过的是完全一样的地图画面(不知哪位高手能在此下解)。所幸游戏并不因此而卡住,也可以直接参加下级别的擂台赛,即最后的S级。

S级别的报名费是天文数字——10000G。到了第23场,就是和**メトラ**一的决斗。至此,战斗水平已经称得上是超级了,所以这场战斗真是惊心动魄,到最后取胜时还能全部活着已经相当不错了。终于成为大树国的代表,国王有请。圆木国的国王看来也很关心特瑞的进展。此后,大树再度生长,交易市场又有了新的贵重道具出售。

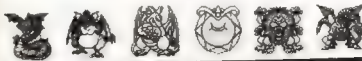
进入第九道门,这里只有一个旋涡。路漫漫其修远兮……终于抵达Boss处。在与**デュラン**决战前,还有两场战斗要打。第一场只是两个小喽罗,而第二场居然也是个叫特瑞的,不过样子看上去有二十多了,难道和小特瑞有什么关系吗?还是先别想了,他的速度极快,绝对是令敌人头痛。秘孔绝打战法似乎见效了,打败了他。第二场,终于轮到**デュラン**上场了。这回就认真当回贵重道具了,该补的就得补,否则残酷的下场会完全击破你的侥幸心。言以蔽之,这一战要拼尽全力。

经历了噩梦般的战斗,终于回到了王宫。国王倒好,要特瑞立刻前去看

和圆木国的格斗大会(也不让特瑞歇一会儿)。幸好这儿的战斗和刚才的二还算轻松,大家也可以喘口气了。连胜两场后,姐姐米蕾尤(ミレーユ)终于露面,但她却是在代表圆木国出战,只好战斗了。再次轻松搞定后,坏蛋又一次出现。它显然对姐姐米蕾尤(ミレーユ)的失败很不满意,气呼呼地夺走了她。

特瑞和国王一起来到了大树国的树顶,待夜里流星出现许下愿望。而与边上的老人交谈,即被带到了星之祠内屋,也就是最初来到这大树国的地方。瞬间,整个屋内充满了流星的光芒,那只绵羊再次出现,它将特瑞带回了原来的世界。还是那天夜里,特瑞下床之后去了外屋,这回却什么都没发生。回到卧室,姐姐也醒来了。她说她做了一个奇怪的梦,其实对特瑞来说,这段奇异的经历又何尝不是一个梦呢?

文/老云



出现场所		出现怪物
1-18	おおきつち、ゴートン、はきみくわた、ぶちキング、リザードフライ、ダクカイト、ダークアイ、サボテンボール、ギズモ、しにがみ、ミストウイング、フーエンドラゴン、スライムナイト、シルバ、デビル、テールイ、ター、ヘルボックル	
19-38	ケムラ、コハクセウ、アークデーモン、ひよがまじん、スライムボグ、ぐんたいガニ、シンドー、リザードマン、ヘルホネット、ホリウウセウ、ウインドマード、オウタドロー、ひくいどり、デスファレーン、グリズリー	
39-58	キングコブラ、ホウブリザード、ようがんまじん、エビルワイド、のろいのランバ、エビルデビル、ギズモ、しりょうのまじ、おまようらい、キラアエブ、ひくいどりドラゴン、メタルスライム、モウザ、ヘルビースト、リックス	
59-78	ライオンネック、ライバーン、マンイーター、やたがらす、ホーガー、アイアンタートル、マナマナ、ダーククラブ、ウイングスネーク、ダンスキャロット、グレンジル、おどろけうせき、ソードドラゴン、ひくいどり、じんだんじ、ゴートン	
79-98	スーパーテンツク、あくまのカガミ、イニティ、スカルゴン、ずしおうまる、デビルアマ、ミスタードール、ゴーレム、フーエンドラゴン、ホウブリザード、キラパンサ、うにこせきまう、メタルスライム、ピクッアイ、ようがんまじん、ギガンテス	
99-118	ばいこせはんし、ひくいせう、ようがんまじん、ひくいどり、キングスライム、ブロードベーカー、ばくだんいわ、スライムファンク、サンダーバード、ダンサザウルス、ずしおうまる、ばくだんいわ、スカイドラゴン、バトルレックス、ファンキーバード、うご(せきまう)	
119-138	ストロングアニマル、グレイードドラゴン、バオム、マナマナ、サンダーバード、ロウクちよう、はくれめタル、メタルドラゴン、ドラゴンマッド、アングラホーン、しにがみぞく、キラ・マシン、ユニコロン、ダッシュシブ、バルザック、アンドレア	
139-158	グレートドラゴン、キラマシオン、バルザック、ロウクちよう、メタルドラゴン、じこくのもんばん、おきまきまじロ、メタルグ、おまじのちよう、バオム、ひくいせう、ホーンビートル、まじのつかい、しにがみぞく、うご(せきまう)、ばくだんいわ	



系统的秘技依旧奏效，
联机后的等待必不可少！

新奇有趣的秘密一并公开

联机后是可以再继续游戏的。耐心等待 STAFF 画面结束，在屏幕出现 to be continue 字样的选择存档，而后重新开始游戏并取档。进入后会由那只绵羊引导再次进入大树国的世界。此时旅行的之处最重要的三道门已经全部打开，在各自的尽头可以分别写着名的龙王（りゅうおう）、大神官哈刚（ハーゴン）、索玛（ソーマ）、帕罗斯、ムドー、デスピサロ等强劲的对手战斗。在格斗场还能与星之将的老人进行擂台赛，他的黄金史莱姆（ゴールドスライム）、天空之龙（スカイドラゴン）都是非常非常厉害的怪物，没有顶级的怪物别想战胜。

此外星之将右面又多了一个房间，里面是第三只“手”形的怪物。不用说啦，之后在格斗场会增加一个奖励。值得一提的是，在旅行之扉刚打开的三道门中右面的那个，下方的漩涡内能抓到非常珍贵的怪物——金属史莱姆（メタルスライム），不过非常难捉到。而到达 21 层以上时，会碰上一种叫はぐれメタル的史莱姆，它的守备力更强，速度则是极限 SII，要逮到它更是困难，要是打倒它则能得到惊人的经验值——六万左右（每只）。如果身边只带一只怪物的话，轻易就能达到成长极限。

关于配合及孵化

本作最精彩之处就是配合——能够令雌雄怪物“结婚”并进而传承后代的这一系统统称“配合”。当不同雌雄的怪物各自达到 lv.10 以上，就能进行配合，配合后将得到它们的后代（注意：先选择怪物的面貌けつとう将使其后代继承，也就是决定其后代的种族）。新生儿不但将继承双亲的素质、咒文及特技，还会继承双亲的性格，并且它的成长极限也将比其双亲有所提高。因此要想得到强劲的怪物，慎重选择配偶双方是非常重要的。刚出生来的怪物则最好不要立刻孵化，为了以后继续配合的方便，先去怪物鉴定师那儿（就在星之将右上的房间内），用かんていする进行鉴定，若其性别不符你的要求，就用しゆくふく进行修复（就是改变性手术啦），选择けつてい确定。孵化出的怪物如暂时不想加入队伍就会进入牧场。

关于捕捉

在游戏的初期，即使不用诱饵也能捉到怪物，但到了中后期就必须使

用诱饵才行。为确保万一，不妨试试以下方法：①保持队伍只有一只怪物，②必须持有回复系咒文；③战斗中先干掉不想要的怪物，④防御几个回合，直到足够使用回复 HP 的咒文，抛出诱饵，这时已方怪物应该会使用回复咒文；⑤再次抛出诱饵，这次已方怪物多半会攻击，但由于已连续两次抛出诱饵，一般来说已是囊中之物（如不放心，可以重复步骤④）。这样即使是メタルスライム或いはぐれメタル都不在话下（前提是它们不逃跑）。

关于牧场

牧场的作用类似于《口袋妖怪》中的牧场，用于存放怪物。所不同的是，导致于此的怪物会自己升级，当你在迷宫内战斗时它们也在自己进行训练。但有礼有弊，升级的同时其野性值也会高涨（且不会再领取新的咒文或特技）。这也就意味着当你用上战斗时，它将不听你的指挥，所以此时冬眠（とうみん）指令就显得相当重要了。冬眠中的怪物其野性值就不会再增加，但有时也不会自己升级了。还有几点要注意：①当牧场中的怪物处于冬眠状态时，如果有新的怪物加入，它并不会冬眠，②冬眠是用万应药，当使用该指令后，原先未冬眠的将进入冬眠，而原先冬眠着的将解除冬眠。

关于迷宫

一般来说迷宫内是无法存档的，但也有其它情况存在。随着冒险的深入，如果下落的陷阱好是道具屋或者是教堂的话，那便可以存档了，而教堂的神官还能给同伴们恢复健康。另外这儿的道具屋价格公道，道具商会以原价收购你的道具，并以高价（原价）收购你的魔法书，不妨利用这点大赚一笔。如果下落的是宝库层（此层只有一间屋子，里面有六到八个宝箱不等）的话也可以进行存档。到了游戏中期，可以在义卖市场买到旅行的书籍（たびのしおり），那就可以在迷宫里随时存档了。此外迷宫内还有特殊物品兑换的存在！在这里可以连续参加好几轮的角逐，每轮都有丰厚的奖品等着赢家去拿。

性格与书本的关系

性格的设置使得本作的系统显得更加特色。每只怪物都有自己的性格，玩家对其下的每一个指令都会对其产生影响，而它的性格又会影响其

姓名	族类	原来的性格		
		豪胆	谨慎	胆怯
勇敢之书	豪胆	豪胆	谨慎	胆怯
谨慎之书	胆怯	豪胆	谨慎	胆怯
勇敢之书	豪胆	豪胆	谨慎	胆怯
谨慎之书	胆怯	豪胆	谨慎	胆怯
勇敢之书	豪胆	豪胆	谨慎	胆怯
谨慎之书	胆怯	豪胆	谨慎	胆怯
勇敢之书	豪胆	豪胆	谨慎	胆怯
谨慎之书	胆怯	豪胆	谨慎	胆怯

本身的成长。到了游戏中后期,义卖市场里开始出售能改变性格的书本,更是增加了趣味性。以下是性格的中日文对照及书本对各性格的影响:

おくびょう——胆怯 ひねくれ——乖僻
 がんこ——顽固 みえつぱり——爱慕虚荣
 たかびしや——强硬 こうかつ——狡猾
 あわて——惊慌 きまぐれ——反复无常
 わがまま——任性 ふつう——普通
 のんき——安闲 なまけ——懶惰
 きれ——帅气
 ぼうけんたん——使勇敢的书
 こわいはなしのほん——使懦弱的书
 やさしくれるほん——使温和的书
 ずるつこのほん——使无赖的书
 あたまたがえるほん——使多虑的书
 ユーモアのほん——使愚蠢的书

神秘的门

1. 在王宫地下室里有 22 个门扉。

2. 关于特殊门扉

★位于怪物牧场的右上角。

条件:大树国震动一次后(通到大树国下方的一房间内)。

★竞技场门口,右上的徽章屋里。

条件:收集 13 个小徽章后和国王旁的史莱姆对话。

附:徽章「ちいさなヌタル」在王国的一些地方藏有,在迷宫中也可捡到(横样像钱)。徽章也可用来与国王交换怪兽(当数目达到 13、20、30、50 个时分别换取四个怪兽)。

★与竞技场中泥手猜拳。

条件:大树国震动一次后,且要连胜五盘。

★与大树国右下方泥手猜拳。

条件:大树国震动两次后且要获胜。

★在图书馆中。

条件:当收集怪物达 100 种时和馆中人对话。

★在图书馆门口的水井内。

条件:取得「级冠军」,且把使用雷系的魔法的怪兽交给水井中的人。

★在义卖市场中。条件:将奥义系攻击的怪兽交给右下的人。

★在义卖市场中。

条件:爆机一次后,将具有召换技的怪兽交给右下的人。

★在大树国下面的屋中。

条件:用“ゴールデンタイム”这个怪兽来和大树国左下方的女孩谈话。

附:在第六个地道中左边的门扉 BOSS 处有无限循环的迷宫(本人已至)。正确的破解方法为:上、上、上、左、下、下、左,BOSS 不堪一击。一共 31 个门扉!

“+”的意义

每当两个怪兽分配时,总会出现一个“+”号,这代表这个怪兽的能力,“+”的越多,升级时能力越高。

经笔者反复研究,“+”多少是通过计算得到的,如:一怪兽 30 级,一怪兽 60 级,且两怪兽中最高为“+15”,所以生下的怪兽为“+19”。

以下是笔者归纳的数值:

怪兽级别之和为 20~39 时+1;

怪兽级别之和为 40~59 时+2;

怪兽级别之和为 60~79 时+3;

怪兽级别之和为 79~99 时+4;

怪兽级别之和为 100 以上时+5。

100% 的捕捉法则

经本人常时研究,研究出一种几乎 100% 的捕捉法。

条件:需 2100G,且用 2100G 买一“たびのしおり”、“しもほりにく”、“せがいにのび”。

三只怪兽级别在 140 级以上。

战斗前先记录一下,以免损失。

战斗时,若对方有三只,则干掉包括收取在内的两只怪兽,然后用“せがいにのび”将欲收取怪兽选第二项,再将多余的一只怪兽干掉(注:不是那只欲收取的怪兽),最后抛出“しもほりにく”,指定欲收取怪兽后,几乎 90% 以上都会派主角。 文/毛云、谢青

怪兽名称					
怪兽名称	MP	效果	怪兽名称	MP	效果
ホイミ	2	回复少许 HP	キアラ	2	治疗混乱状态
ベホイミ	5	回复较多 HP	シャナク	2	治疗诅咒状态
ベホマ	7	回复 HP 至全满	マホトラ	0	吸收敌一体之 MP
ベホマラー	18	全体回复较多 HP	マホホウ	2	吸收敌全体魔法之部分 HP
ベホマズン	36	全体回复 HP 至全满	マホトラビ	0	吸收敌全体之 MP
ザオラル	10	1/2 概率令死者复活	ザオリク	7	治疗我方全体异常状态
ザオリク	20	必定令死者复活	めいそう	8	大回复回复自己的 HP
メガザル	全部	全体复活强效全回复,使用即死	ハスルズン	12	全体回复较多 HP
キアリ	2	治疗中毒并麻痹状态	きらいのうた	20	1/2 概率令全体死者复活
キアリタ	2	治疗麻痹与睡眠状态	メガザルズン	1	成功的必放出メガザル



敵技系魔法

魔法名	MP	属性	魔法名	MP	属性
メラ	2	炎・体炎攻撃	メラミ	3	炎・体炎攻撃
メラミ	4	炎・体炎攻撃	メラソマ	10	炎・体炎攻撃
メラソマ	10	炎・体炎攻撃	ベギラマ	6	炎・体炎攻撃
ベギラマ	6	炎・体炎攻撃	ベギラゴン	10	炎・体炎攻撃
ベギラゴン	10	炎・体炎攻撃	イオ	5	炎・体炎攻撃
イオ	5	炎・体炎攻撃	イオラ	8	炎・体炎攻撃
イオラ	8	炎・体炎攻撃	イオナズン	15	炎・体炎攻撃
イオナズン	15	炎・体炎攻撃	バキ	2	炎・体炎攻撃
バキ	2	炎・体炎攻撃	バキマ	4	炎・体炎攻撃
バキマ	4	炎・体炎攻撃	バキクロス	8	炎・体炎攻撃
バキクロス	8	炎・体炎攻撃	ヒヤド	3	炎・体炎攻撃
ヒヤド	3	炎・体炎攻撃	ヒヤドルコ	5	炎・体炎攻撃
ヒヤドルコ	5	炎・体炎攻撃	マヒド	12	炎・体炎攻撃
マヒド	12	炎・体炎攻撃	デイン	5	炎・体炎攻撃
デイン	5	炎・体炎攻撃	ライデイン	10	炎・体炎攻撃
ライデイン	10	炎・体炎攻撃	ギガデイン	15	炎・体炎攻撃
ギガデイン	15	炎・体炎攻撃	ザキ	4	炎・体炎攻撃
ザキ	4	炎・体炎攻撃	ザラキ	7	炎・体炎攻撃
ザラキ	7	炎・体炎攻撃	メガンテ	1	炎・体炎攻撃
メガンテ	1	炎・体炎攻撃	もろぼり	2	炎・体炎攻撃
もろぼり	2	炎・体炎攻撃	たいあたり	1	炎・体炎攻撃
たいあたり	1	炎・体炎攻撃	すてみ	1	炎・体炎攻撃
すてみ	1	炎・体炎攻撃	どつこ	1	炎・体炎攻撃
どつこ	1	炎・体炎攻撃	おなごろし	3	炎・体炎攻撃
おなごろし	3	炎・体炎攻撃	まんじり	3	炎・体炎攻撃
まんじり	3	炎・体炎攻撃	たかくとびあが	5	炎・体炎攻撃
たかくとびあが	5	炎・体炎攻撃	かえんぼり	3	炎・体炎攻撃
かえんぼり	3	炎・体炎攻撃	いなぎまじり	3	炎・体炎攻撃
いなぎまじり	3	炎・体炎攻撃	しんくろり	3	炎・体炎攻撃
しんくろり	3	炎・体炎攻撃	マヒド	3	炎・体炎攻撃
マヒド	3	炎・体炎攻撃	メタル	3	炎・体炎攻撃
メタル	3	炎・体炎攻撃	ドラゴン	3	炎・体炎攻撃
ドラゴン	3	炎・体炎攻撃	けもの	3	炎・体炎攻撃
けもの	3	炎・体炎攻撃	つばめ	3	炎・体炎攻撃
つばめ	3	炎・体炎攻撃			

魔法名	MP	属性	魔法名	MP	属性
メラ	3	炎・体炎攻撃	メラミ	1	炎・体炎攻撃
メラミ	1	炎・体炎攻撃	メラソマ	2	炎・体炎攻撃
メラソマ	2	炎・体炎攻撃	ベギラマ	2	炎・体炎攻撃
ベギラマ	2	炎・体炎攻撃	ベギラゴン	2	炎・体炎攻撃
ベギラゴン	2	炎・体炎攻撃	イオ	2	炎・体炎攻撃
イオ	2	炎・体炎攻撃	イオラ	0	炎・体炎攻撃
イオラ	0	炎・体炎攻撃	イオナズン	1	炎・体炎攻撃
イオナズン	1	炎・体炎攻撃	バキ	1	炎・体炎攻撃
バキ	1	炎・体炎攻撃	バキマ	2	炎・体炎攻撃
バキマ	2	炎・体炎攻撃	バキクロス	4	炎・体炎攻撃
バキクロス	4	炎・体炎攻撃	ヒヤド	1	炎・体炎攻撃
ヒヤド	1	炎・体炎攻撃	ヒヤドルコ	2	炎・体炎攻撃
ヒヤドルコ	2	炎・体炎攻撃	マヒド	2	炎・体炎攻撃
マヒド	2	炎・体炎攻撃	デイン	2	炎・体炎攻撃
デイン	2	炎・体炎攻撃	ライデイン	2	炎・体炎攻撃
ライデイン	2	炎・体炎攻撃	ギガデイン	2	炎・体炎攻撃
ギガデイン	2	炎・体炎攻撃	ザキ	2	炎・体炎攻撃
ザキ	2	炎・体炎攻撃	ザラキ	2	炎・体炎攻撃
ザラキ	2	炎・体炎攻撃	メガンテ	2	炎・体炎攻撃
メガンテ	2	炎・体炎攻撃	もろぼり	2	炎・体炎攻撃
もろぼり	2	炎・体炎攻撃	たいあたり	2	炎・体炎攻撃
たいあたり	2	炎・体炎攻撃	すてみ	2	炎・体炎攻撃
すてみ	2	炎・体炎攻撃	どつこ	2	炎・体炎攻撃
どつこ	2	炎・体炎攻撃	おなごろし	2	炎・体炎攻撃
おなごろし	2	炎・体炎攻撃	まんじり	2	炎・体炎攻撃
まんじり	2	炎・体炎攻撃	たかくとびあが	2	炎・体炎攻撃
たかくとびあが	2	炎・体炎攻撃	かえんぼり	2	炎・体炎攻撃
かえんぼり	2	炎・体炎攻撃	いなぎまじり	2	炎・体炎攻撃
いなぎまじり	2	炎・体炎攻撃	しんくろり	2	炎・体炎攻撃
しんくろり	2	炎・体炎攻撃	マヒド	2	炎・体炎攻撃
マヒド	2	炎・体炎攻撃	メタル	2	炎・体炎攻撃
メタル	2	炎・体炎攻撃	ドラゴン	2	炎・体炎攻撃
ドラゴン	2	炎・体炎攻撃	けもの	2	炎・体炎攻撃
けもの	2	炎・体炎攻撃	つばめ	2	炎・体炎攻撃
つばめ	2	炎・体炎攻撃			





瓦里奥世界 被劫的财宝

GB上的瓦里奥世界系列以其独特的风格和比较简单的操作大有超越马里奥之势,属之非常好玩。

GB 厂商: NINTENDO 类型: RPG
发售日期: 1993.4.1

NINTENDO的招牌作 MARIO 系列的最新作品,自然继承了该系列一贯的高品质,目的十分明显——体现新主机 GAME BOY COLOR 的机能(和 N64 上的“MARIO 64”一样)。以面的 GAME BOY 和 GAME BOY POCKET 最不好的地方应该算是人物移动时的虚影,彩色 GAME BOY 最明显的解决了这个问题!在《WARIO LAND II》中高速移动时根本感觉不到以前的虚影。

游戏的彩色化也是一大卖点。游戏色彩跟以往的 MARIO 系列一样清晰明快,充满卡通味道。游戏画面和背景音乐分明,利用 GAME BOY COLOR 的两层主频, WARIO 和他的敌人动作柔和流畅,可有很多细节的描写哦。

游戏本身的丰富多彩也是 MARIO 系列的一贯。WARIO 的各种巧妙动作和多种形态,每章每话的秘宝,各种有趣的 MINI 游戏,风格各异的 BOSS,还有多种结局!让你沉迷于 WARIO 的世界。

游戏的基本元素:地图、宝物和拼图!

这回的《WARIO LAND II》虽然是 ACT 游戏,但可是有分支剧情与多结局的啊!在第一次完成游戏(任意一个结局)就会有一张流程图,上面标志着哪些场景你完成了,完成的怎么样,哪些场景你还没有去过,哪些场景有分支路线。你定力争取达到 100%!

秘密的金币一直是 MARIO 系列的卖点,《WARIO LAND II》里自然少不了,而且是很很多很多——这回又加入了收集宝物,在每话中可以进入一个 MINI 游戏,胜出后可以获得该关的宝物,收集所有的宝物达到 100%吧。

在每话结束后自动进入猜数字的 MINI 游戏,胜出后可以获得该关的拼图片,如果收集全所有关的拼图片,可是会

最重要的手感

NINTENDO 的游戏一贯手感细腻,《WARIO LAND II》的动作更为丰富,操作得心应手之后乐趣无穷。

最最基本的技巧

太基本的也不用说,比如基本的走(方向键),跳跃(A键),还有冲击(B键)。

1. 地震:跳起后按 + / A/B,有地震的效果,敌人在地震之后会被弹起来,还无法进行行动,而且可以用这招“坐”掉敌人。可要好好利用它的特性哟!

2. 投技:跳起后将敌人踩扁(MARIO 系列经典动作),走过去自然会抓起敌人,要么按 B 键直接将手扔出,要么按住 B 键蓄力后再配合方向键扔,力道和方向感会不同的。

3. 游泳:唉!掉到水里就可以用方向键游泳了,如果按 B 键就可以加速。

4. 跳跃:最富于变化的 MARIO 式跳跃。最基本是根据你按键的时间来决定跳的高度,在冲击时跳跃(B+A)会更高,按 + / A 也会跳的高些,还有按 + / A 会往下跳,可以通过跳跃钻进一些窄道。

5. 敌人藏:在“敌人”的必经之路“里藏身”,这是最需要的技巧,躲在敌人的身后后按 A 键跳起,一定要好好练习的技巧。

6. “飞”:有猫头鹰的场景,叫醒猫头鹰,抓住它的脚它会带着你飞。注意,它可是会自己离开的哦!

7. 打撞:在有斜坡的场景,在斜坡上按 +,就可以顺着斜坡的力滚下去,有冲击力哦!在打撞过程中还可以按 A 跳跃,也是很重要的技巧。

WARIO 的各种状态

本作中 WARIO 的各种有趣状态也是过关所必须的——也有小技巧!

1. 纸片 WARIO:被铁球或大石块砸中就会成为纸片了,好处自然是可以飘了。通过长时间的空中停留吃更多的金币或进入高处的窄道。遇上水滩或被小扁龟抓住就可以恢复了。

2. 胖子 WARIO:被地鼠师傅吸过很饿之后便更胖了,通过普通跳跃就可以“坐”掉敌人或破坏地板,在平地走就会有冲击力!经过一段时间自己就会瘦了。

3. 被揍 WARIO:被打时会有跟火焰兵似的原理点屁股, WARIO 就会“暴走”,如果找不到水池的话就只好被烧成灰了。可以破坏特殊的墙壁,也可撞敌人。

4. 中毒 WARIO:被蜜蜂扎了的话就会有不好的脸色,还会肿起来,像气球一样飘起来。利用飘浮可以吃到顶端的金币!

5. MINI WARIO:被魔法师变小后,身体变小了,而在跳跃能力上有相反的变化。出现的次数不是很多。

6. 弹黄 WARIO:被锤子的大狗砸中后就会变成弹黄 WARIO 了,目的还是吃更多的金币。

7. 僵尸 WARIO:被僵尸咬破灵魂到,自己就会加入它们了,特点是如果向下掉可以不害地板,一直掉到底部。想恢复的话,只有去照照阳光了。

8. 醉汉 WARIO:如果被企鹅的啤酒浇到,就会把腿扭不住方向,而且背景音乐会响起大家很熟悉音乐。掉进水池才可以恢复。

分支剧情大公开

这回的 WARIO 可是有多结局分支剧情的,如何达到分支条件呢?跟着魔法师来! (分支路线图见下页!)

师最多也就跳了 6 下就掉下去了(不好意思)。

当一切都是 100% 的时候

100% 完成游戏后就会有新的东西出现哦! 不要错过!

玩不到尽头的 MINI 游戏

简单的记忆性节目,可是要求高度的记忆哟。不过好像没有尽头,一个循环一分,积分位数可是 4 位数字!!! 死了死了……

“ぼんとの最終话”!

游戏难度一下提高的磨经话。非常难熬,还有计时。只有精确的掌握游戏各种操作才可以过去,对敌人连跳的要求很高。最后的关卡也很过分,可以说是挺变态的磨经话。不过挑战性大,有极限的 BEST TIME 冲击吧

魔法师的友情提示

隐藏的东西实在太多了!

隐藏的金币实在太多了,在大多数关卡一关收集 400 枚以上完全可以。注意可以撞的天花板、墙壁和地面,用敌人投的特殊铁块,还有看上去太高的平台等等。总之不要老想着快些过关,那样你会错过很多有趣有挑战的地方! 不光要动手,动脑也是必需的!

光有熟练的技巧是不够的,还要努力去解谜。虽然《WARO LAND II》的谜题难度比《ZELDA》要轻很多。一般谜题不会跨越一个场景,如果看见什么吃不到的金币可要多动动脑子!

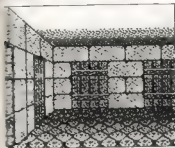
最后是一个不算难的机关, A + B + START + SELECT 可以回到游戏开始画面。
文、绘图/魔法师

GB“瓦里奥”的成名之作

利用变身后的瓦里奥痛打敌人吧!

“超级马里奥”已经成为游戏中不朽的名作,带有王者的风范。而它在 GB 上第二集《6 枚金币》的续集“瓦里奥”系列的成名作。这次要为大家介绍的就是在 1994 年 1 月 21 日推出的“瓦里奥”——“超级马里奥世界 3: 瓦里奥世界”。

这次的瓦里奥已经把目标瞄准高高手中的巨大黄金像。为了得到价值连城的黄金像,他只身前往以船长希洛普为首的盗贼集团藏身的恐怖小路。本游戏最大的卖点就是吃了 POWER UP 宝物后的瓦里奥会不断地变身。有可以飞行的喷气式瓦里奥,有冲撞攻击威力巨大的蓝色瓦里奥,还有会喷火的火龙瓦里奥等等。如果不惜变身把敌人打倒,顺便再赚点金币的话,一旦挨打就会变成矮子瓦里奥!!



创世纪外传 女神受难

作为 ASCII 公司的看家作品,创世纪是非常不错的系列,作为 GB 早期游戏有这样的水准应当说相当好。

GB 厂商: ASCII 类型: RPG
发售日期: 1991.10.1

为使文章更加清楚、准确,先作以下的必要说明。因篇幅有限,所以文中只对特殊点进行说明。

- ★开关: 铜刀式开关,可左右扳,用后不会消失。
 - ★机关: 地图上为虚线形式,有些会消失。如果是陷阱形,则一定消失。
 - ★魔法阵: 地图上为一个闪烁的小圆点,踩上后会瞬间传送到某处。
 - ★魔法机关: 地图上为 X 形,触动后本层会发生一定改变,破坏关键。不消失。
 - ★传送箭头: 地图上为一闪烁的箭头,踩上后会被传送到 2 楼外,不消失。
- 进入游戏,首先要从四位勇者中任选一人作为主角,展开冒险! 各个勇者拥有不同的属性和武器。

选定之后,前往皇宫最近处的山洞,进入山洞时会有一段动画。某层须把开关打开,令魔法机关变成石头,再将石头推入墙壁的各个凹位中。到达最后一层后,先杀死 2 楼怪物,再利用北面的机关使南面通道依次从左到右变成平地、小石、石像、洞口,再将南面 4 机关的上面 2 个从右踩到左,继续前进,得到神物之咒“红心”。在同一大陆的另一个山洞内可得到火炎之杖与神物之物“手套”。利用火炎之杖打碎西北方的乱石,在岸边找到一只渡船,坐上它,向西进发。

上岸后,先去西方的城镇获取情报。要留意的是 皇宫中有隐藏的二楼(在其中可查阅一些关于厂商的信息)!

这块大陆共有真假两个山洞,假山洞只有一层。进入真山洞,经过多番周折抵达最后一层。在该层中,与东北方的イーブ谈话后,封印才会解开,由此得到神物之物“天平”!

回到国王城,从东北方的渡口乘船向东进发。上岸后进入东南方的山洞。其中首先要取得重要道具渡水器。在道路出现分叉的那一层,打开 2 个机关,再推开岩石,便可上上楼梯进入山洞中! 继续深入,最终得到神物之物“宝剑”!

出来后,利用渡水器到达北方的小路,岛上共有 2 个山洞,可在其中一个山洞里购买防具。补充装备后进入另一个山洞,不过在第 2 层会有一武士拦在通路。没办法,只好从另一条楼梯上去,一路深入可获得两件武器。而后,暂时返回国王城待命。

在国王所在的那块大陆上,利用渡水器坐船南下。西边有一山洞,在里面摘花时便可取得一件武器和神物之物“杯子”! 直至现在,玩家已经收集到了

5件神秘之物,那么返回王宫复命。

再次出发去西方的大陆,利用潜水器进入山洞まのとうくつが。在第二层会遇到一个武士拦住在另一条楼梯,用电击魔法将其杀死后,登上隐藏楼梯。途中某层必须用3只鞋子才能顺利通过。最终取得神秘之物“火笛”!

见到国王复命后,去南方大陆,同样用电击魔法干掉站在桥头的武士,进入山洞。第一层要弄开各个开关所控制的门。在有6棵大树和许多传送箭头的层中,有2个机关,踩动后分别出现一只桶、一条鱼怪。诱引鱼怪发火点燃桶并除去蜘蛛网后可到达石上,踩动魔法机关可使木桶所在位置变成路,于是用木桶填满上面2个湖之间的空地,映出鱼怪再踩动魔法机关,使鱼怪到左上角,用同样方法令鱼怪把蜘蛛网除去,过此层便不走了。

继续深入,得到神秘武器——魔剑,魔剑对付不死系怪物有特效(不死魔)。再向深处走去,找到特殊道具鞋子,使用鞋子后便可穿墙走壁!下一层去调查神秘,拿到锁匙,下一层中便可无机关,免受乱撞身之害。再深入,能够得到神秘之物“挂毯”。最终到达东南角的邪魔岛上。

邪魔岛太可怕了!四周寸草不生,全是光秃秃的火山,不停地喷发,几乎不可能不受伤。这里共有3个假山洞,不要上当,应去东北处仔细调查,发现隐藏的大魔宫,作好准备后进去吧!

大魔宫开始几层并不难。在某层道路发生分叉,向向楼梯筑地前进,先跳入地道,经多番努力,得到最强防具。而后沿楼梯向上,深入某层有好多水的地方,会被众多水怪围攻,并第一次见到火魔。先回到东南处的岩石阵中,扳动右下的机关,在左边取得一条锁匙,此后在许多水怪的地方取得另一条锁匙。

进入布满雷电网的区域,打开左上开关,杀死火魔,开启两把锁后上楼梯。在有一条梯子和一个地道的地方拾起鞋子,但进入入口却消失了,出口被石护拦挡住。此时只有将所有的怪物杀死,石护拦才会解除。不过,这里的怪物又多又强,一定要先占有利位置,最好用神至圣卷把敌人定身。



之后在某层找齐3条锁匙才可继续深入。至于全是传送箭头的某层就免谈了,因为本木难。下几层后,到达难度最高的一层,至少需要4件神至圣卷。先把石头变成蜘蛛网,先神至圣卷使魔法师打破蜘蛛网,便可抵达出口了。笔者认为最好在之前复制一双鞋子在这层使用,否则万分困难!再上约2层要按左开关,放出鱼怪,再扳动开关,使鱼怪穿过左上铁门,触动机关,解开右下角的魔法门,得到鞋子后便不愁过关了。下一层全是传送箭头,耐心一点才能通过。终于,到达最后一层,干掉BOSS得到最后一件神秘之物“手杖”!

之后就是鸡鸣曲的大结局!好好欣赏吧!

~七项要点分析~

1 关于升级:这部作品融入RPG的升级要素,每当杀死怪物后,就会增加少量经验值。当取得神秘之物时,就会通过经验值的计算来提升级别,所以在取得与神秘之物前,要尽可能多的杀敌。

2 关于记忆 游戏采用的是即时记忆系统,当主角进山洞或在楼梯口时都会自动记忆,不必浪费时间。但有利亦有弊,当主人公在山洞中死亡后无论选择YES还是NO选YES是回到国王处,选NO从第一层开始!都会自动记忆,并都要重新入山洞。笔者建议在该选读画面中关机,从而逃过此难。

3 关于脱出 一般来说,取得神秘之物后都不可脱出山洞回到国王处。但若在状态画面中,把光球停留在物品栏右下角的挂毯形物品上被提示,则可马上脱出返回国王处。在任何情况下都可用此法脱出,相当方便!

4 关于特殊道具 本作的特殊道具共有5件:为鞋子、魔鞋、心形锁匙、星形锁匙、挂毯锁匙。鞋子的作用是打破木桶,魔鞋的作用是穿墙走壁,而心形锁匙、星形锁匙、挂毯锁匙分别用来开启与之相对应的魔法门。这5件道具都是一次性的,只能附一件在身上。它们均有其唯一的作用,要好好掌握。

5 关于复制物品 游戏复制物品(包括武器、道具)的途径有两条,一是得到要复制物品后立刻返回(某些物品不能用此法),这是针对特殊物品来说的,第二,得到要复制的物品后,马上记忆,关机后再取回道具,再去取得要复制的道具。不过,若要复制魔鞋,在取回道具后,要先使用身上所带的魔鞋,这样就可以了!有魔鞋的地方取得另一双魔鞋,才能顺利地“更上一层楼”和复制。值得一提的是,魔鞋可穿墙走壁,但它可轻松通过许多困难的楼层。但魔鞋只能带一双在身上,要好好运用。

6 关于怪物 游戏的怪物各具特色,怪物均可分为三大类:第1类兽类,属普通的怪物,代表有蜘蛛、蛇、老鼠;第2类魔类,以魔法攻击为主,防御力差,代表有魔法师、雷电怪、妖狐;第3类不死系,这类怪物很恐怖,处理不好就有被杀的危险。例如说,对付龙系怪要用攻击力最高的武器,最好一击杀之,否则它会分枝,一变二,二变四……当一只龙系怪分成多只龙系怪,并把你包围住时就不妙了!如果遇上的是不死系,而是不死魔,那么也很麻烦,因为除了魔剑与钉子能对付它,其它武器是根本不起作用的!另外,千万别主动攻击水生的海马,否则,它就会疯狂反击,十分可怕!

7 关于要胜利的注意事项: A. 打开本层开关/机关, B. 弄清魔法机关的具体作用, C. 与本层的人物谈话, D. 杀光全部敌人, E. 是否有秘密, F. 是否有特殊道具?是否有合理利用:

如果你做了以上6项仍过不了关,而笔者没在攻略中谈过的话,就请说出吧。你所在的只是一个陷阱,一个无聊而有趣的陷阱。

文/真珠湾



迷你钓鱼

全世界的鱼的爱好者无法计算，
而钓鱼游戏也从街机转战掌机，但游
戏性依然不减。

GB

厂商: BOTTON 类型: AVG

发售日期: 1998.5.17

游戏篇

★**操作**: 按住 A 键抛饵，放开键就会沉入水中。抛饵时，若一边连按十字键左或右，一边按住 A 键，就可将鱼饵飞向右方或左方。按下 B 键，画面会显示“天气、时间、水温、垂钓点类别和现在使用的鱼饵类别”等情报，还可更改垂钓点，更改鱼饵和查看当前的成绩报告。

★**收线**: 可用 A 键收线。若什么动作都不做的话，鱼是不会上钩的，所以可以一边用 A 键收线，一边用十字键左右拉动鱼饵，这样就容易使鱼上钩。当鱼咬上鱼饵后，马上按十字键下，开始与鱼进行搏斗。搏斗中，画面下方将以米数显示钓鱼的力量和鱼线的张力。如果鱼的力量很大的话，就使用 A 键配合以提高鱼线的张力。一直这样，待鱼饵用尽，鱼的力量也变弱时就可以停止按 A 键，接着再用 A 键将鱼拉到岸边。

按下 B 键可迅速收线，但这样的话鱼就无法上钩。

游戏篇

要钓到鱼不难，要钓到大鱼就不容易了。这就关系到鱼饵、垂钓点等因素。

1 鱼饵的种类:

- ①ペンシルバイト(愚饵): 虽然结构很简单，但是对技术要求较高。
- ②ホッパー: 头部可以做出各式各样的动作。
- ③ノイズー(声饵): 可一边由电路发出声音，一边做出花哨的动作。
- ④ミノー(米诺鱼): 小鱼样子的饵，用以诱钓鲈鱼。
- ⑤クランクベイト(曲柄饵): 能够随水流随意摆动，以此来吸引鲈鱼。
- ⑥スピナーベイト: 可穿过大障碍物的万能鱼饵。
- ⑦ジグ(圆形饵): 容易下沉的鱼饵，可震动。
- ⑧スプーン(匙状饵): 金属鱼饵，当下沉后可作出“之”字形运动。
- ⑨ワーム(蚯蚓): 以蚯蚓制成的饵。

2. 垂钓点类别:

①さんばし(浅滩): 是鲈鱼的栖息之处和聚集场所。在陆地垂钓点之中，此处是具有代表性的地点。

②流れ込み(河口): 是雨后水量增加，陆地中的养分和酸素被运至水中的场所，是垂钓鲈鱼的好去处。

③岩まわり(岩的周围): 水底复杂。由于河水流速情况优良，是高级鲈鱼的垂钓场所。有很多人钓鱼垂钓点。

④岸の隅(岸角): 在湖泊中有各式各样的岸，岸的弯曲叫角。有湖水流动的话，就是最容易钓到鱼的垂钓点。

⑤リリーパッド(百合属水生植物浮叶处): 莲花等圆形叶子覆盖着水面，也是鲈鱼的栖息处。抛饵时，使用蚯蚓作为鱼饵会获得不错的效果。

⑥ダムサイト(水库旁): 水库放水会使水位骤涨，所以会影响钓鱼的活动。由于水库旁较危险，所以请勿靠近。

⑦ガレ场: 岩石在水中的碎裂之处，也是存在着的鲈鱼躲避的栖息地的垂钓点。

⑧かけ上り: 多用于能钓之处。其平缓之处就是上佳的垂钓地点。

资料篇

1. 鱼类的概述:

ラージマウスバス——大嘴鲈鱼

スモールマウスバス——小嘴鲈鱼

ニジマス——虹鳟

なまず——鲇鱼

ブルーギル——蓝鳃鱼

ライギョ——鲶鱼

2. 河口湖简介: 位于日本山梨县，在关东地区仅次于“芦ノ湖”，以垂钓进行鱼种认定而闻名。冬天，该处还会有虹鳟放流。一年之中都可在此钓鱼。钓上的鱼的平均大小约 25CM 以上，更有人曾钓到过 50CM 的大鱼。在湖上游泊岸、河口湖大桥东侧、产量过剩等处垂钓的话多能钓到大鱼。除此之外，该湖也是鱼饵垂钓新手最适合的去处。

可钓到的鱼: 黑鲈鱼、虹鳟、蓝鳃鱼

合适的垂钓季节: 四季

交通: 乘富士快轮到河口湖站下车，或从 JR 新宿站坐富士快巴或京王快巴在河口湖下车，在终点站下车。当然，自己开车经中央高速公路在河口湖出口处取道 139 号公路往湖边即可到达。

3. 霞ヶ浦简介: 在茨城县南部，湖面开阔，是日本仅次于琵琶湖的第二大湖。此处的垂钓黑鲈鱼的历史可追溯到大约昭和 50 年。由于湖面宽广，所以难以集中垂钓，一般来说



此处的大山、古洞、余乡和出堤村的崎滨等地都是垂钓的好去处。钓的鱼大小约为35CM,曾有人钓到过57CM的大鱼(每年都有二十条50CM以上的黑鲈鱼被钓上来)。

最近时常发生环境渔民偷网使渔民和在垂钓区乱扔垃圾的事件,因此湖区划定了一些禁钓的区域。

可钓到的鱼:黑鲈鱼、鳟鱼

合适的垂钓季节:4月至10月为佳

交通:乘坐常磐线在王滝站下车即可。如果自己驾车的话,走6号、121号、155号公路也很方便。

4 生野银山湖简介:位于兵库县,是西日本屈指可数的黑鲈鱼垂钓场所。以前曾经有人钓到过65CM的大鱼。作为一个水库湖区,自那时候起就非常有名。

此地自春天至夏天是热辣的垂钓期。常有许多团体垂钓者举办的各种比赛。人数少的小型比赛也很盛行。但由于该地区的钓鱼者络绎不绝,所以,最近这儿的黑鲈鱼也变得非常珍贵。在这种情形下,可以使用鲑粉、米酒鱼等诱饵。该处也存在有禁止垂钓区域。

可钓到的鱼:黑鲈鱼

合适的垂钓季节:3月至12月为佳



交通:乘坐常磐线在生野站下车后,坐全组巴士(休息日停开)。

好了,说了这么多,对钓鲈鱼有个大概的了解了吧。心动不如行动,快拿上你的GB去钓一条大——鲈鱼吧!

注:当鱼钓上来后,画面会显示钓到鱼的样子、类别、重量、长度。如钓到创纪录的大鱼的话,画面下方会显示由7个字组成的PASSWORD(估计可在通信对战时使用)。

文/万新



名侦探柯南 疑感的豪华列车

日本动画界近期的顶级巨制,名侦探柯南的地位是不言而喻的,多次游戏化后,在游戏界也同样得到大好评。

GB

厂商:ASCII 类型:AVG

发售日期:1997.10.11

人物介绍

柯南(コナン):原本是天才高中生侦探新一(しんいち),不幸被歹徒灌下未熟的毒药,身体变小,改名柯南,寄住在毛利家。

毛利兰(もうりらん):小兰,新一青梅竹马的女朋友,毛利小五郎的女儿,空手道部主将。

毛利小五郎(もうりごろう):侦探,但新一的出现差点使他失业,柯南到来后,暗中助小五郎破案奇案。

步美(あゆみ)、圆太、光彦:柯南的小学同学,少年侦探团成员。

こうさかたけし:列车长

やまて みか 贸易会社社长

ひかり まようこ:女演员

につた じゅんこ:大学生こうさかの孙女

なかお せいじ:こうさかの主治医生

さかい そうすけ 列车的设计者

さきき よういち:やまての秘书

こだま みちる:ひかりの经理

のがみ たかし:大学生,につたの恋人

なかお けいこ:なかおの妻子

另外,登场人物还有はつとり与はいばら,他们也是协助柯南破案的关键人物。

流程

游戏共分3个事件,后两个事件笔者除了用密码外尚不知如何正常进入,密码很简单,第1位代表事件,2位是2个事件。

“新婚旅行时我一定要坐这样棒的列车。”小兰说道。

这时步美与毛利小五郎来到,说是列车长请大家去餐厅。餐厅内,车长介绍这辆豪华列车ジャパネスクゴラ(日本号,省名的名字)采用了最先进的技术,柯南了解一下每个乘客后,与车长对话。“探险开始!”柯南实在受不了少年侦探团成员的孩子们,但也无法子,到处的随便逛逛吧。在图书馆,步美他们拿起书来,

柯南则与小兰、たかし、じゅんこ等谈起来，得知じゅんこ正在警世名著——《ロシオとジュリエット》！罗密欧与朱丽叶！回到自己与小兰的房，203室，たかし刚进来，显然出了事！在301室内，じゅんこ死了！

1. [罗曼史(ロマンス)杀人事件]

赶快去餐厅告诉毛利侦探，大家都惊呆了，たかし作为嫌疑犯被关了起来。柯南调查死者，觉得死者是被谋杀后，再放到这房间的，因此たかし并不是真凶。出门后在来调查找到たかし，得知《罗》一书与另一本书《ベニスのしやにん》有关。返回到301室，在床头柜上看到写真！しゃんもて，在衣柜内找到じゅんこの帽子！じゅんこのぼうし！此外，柯南在床头还发现一张写着奇怪计算的纸！だいほんのメモ！。在203室，又从ひかり口中获悉有关大失！おおご！的情报。出门后，将事件整理分析一下，看样子有必要再去找たかし。

来到室外，毛利看警门。图书馆旁，侦探少年团分析一下情况！としよのこえ！打算将毛利骗走，可选择步美他们！あゆみたちにたのむ！或让はいばら！はいばらたのもうかな！去进行。进入调查室，向たかし进一步了解情况。而后，前往图书馆，在はいばらの房脚下，解开了计算题中的暗号，这是象征着图书馆的编号。按号码去找，果然出现！短图书馆，里面全是武器。将事件再次整理后去301室，安全门怎么会开着？去车头，步美他们到来，让你去餐厅。在餐厅里柯南从众人的谈话中已经找到了真凶，去餐厅，选择继续调查！する！。

去图书馆再调查密室，又在医务室从こうさく那里获取了サイトウ传说的情报。现在找到毛利后就可证明罪犯了，四原君一样，柯南用手表内的麻醉枪将毛利击晕，接着用改变声音的窃听器找出真凶，罪犯就是

祝你们破获了第一个案件，至于另两个案件笔者将作简略说明，留给诸位名探们自己去探索吧。

2 [VIP杀人事件] (密码 231 111 14)

在VIP室发生了列车长こうさく上吊的事件。从こうさく的主治医生なかお口中得知一

些资料！なかおのことば！，柯南又觉得并非自杀那么简单！ふんぜんなじさ。在床头柜上调查得到催眠药物！すいみんやく！，在墙壁上调查得到！かのーべル！，桌上的电话听筒！はずれたじゆわき！，接着在浴室！バスルーム！中柯南又闻到了异常的香水气味。展开推理，而后与はつとり对话。去食堂，虽闻得，案发时在干什么，最后与えきき对话后就可离开了。

再去VIP，はいばら来到，调查调查发现发现有保险柜，但打不开，去食堂找知密。打开保险柜，看到玉石！ほうせき！，金库的记录！きんこのメモ！及设计图！せつけいず！。这时はつとり也赶来了。出门往右，来到医务室，这里原来有密室，里面全部是枪支。去702房间，与はつとり谈话到餐厅，柯南从3人的谈话中觉察到了异常。那么赶到701房间，看到やまて化妆台上的香水，去娱乐室，步美与光彦的照片上有……去医务室再调查一下密室，就可以指证了，答案已经很明显了。



3 [鸡尾酒(カクテル)杀人事件] (密码 331 111 15)

在酒吧里なかお的妻子死了。毛利小五郎胡乱推理了一番，柯南却从中发现了死者留下的遗书！いしよのありか！，死者的手帕！けいこのハンカチ！，じたい，じのバランス等线索。VIP室内，毛利正在报告车长。在701室内将おちいちみか都叫去酒吧。なかお因为没有不在场证据而被怀疑。去303室，听取ひかり与こだま的谈话后，出门再进入后ひかり已经不在去了。去酒吧，找到ひかり，随后在701室门口，柯南发现两只酒瓶酒杯，进入701房，却被えきき赶了出来。在703室外，发现有人在说谎。正准备入门调查时却被小兰撞回家。

203室，はつとり到来，协助柯南在娱乐室找到了武器。なかお现在有重大嫌疑，去703室找なかお。现在有足够的线索，开始推理。去餐厅，听完两人的对话后，出门，认为有必要对よういち展开调查。去701，骗走よういち后，调查两个床头柜。随后赶往来调查，架子上有重要证据。出门后选择回房间！はい！休息休息吧。不久，小兰来提醒柯南！选择もしかしたら！，接着找到毛利，指证开始。

■ 图

A. 证据搜集到5系后，就使用START调查菜单开始推理，成功之后才能继续发展情节。

B. 指证无论对小游戏都会结束，但如果指出真凶，且证据足够，就会有祝贺你的字样及PASSWORD。

C. 日本号列车结构图如下：

二层：				VIP室	餐厅	酒吧			
一层：车头	2号车厢	3号车厢	图书馆	医务室	娱乐室	7号车厢	医务室		

文/徐松



柯南的竞争对手
同样拥有超群脑力的天才侦探



鬼太郎 妖怪创造主现

从 FC 时代就对鬼太郎这款游戏有着非常好的印象。六年后的 GB 版更是大幅度强化了系统非常不错。

GB 厂商: BANDAI 类型: SLG
发售日期: 2001.1

第一话: ひとくいようかい あまのじやく!

游戏序幕, 主角鬼太郎きたろう发觉怪箱里有动静, 走去一看, 哇! 是一只独眼的妖怪あぶろすまし, 交谈后回到家里, 在瓦屋里找到道具きずぐし和かいふくのふた。出了屋子便遇到がいこつのへいしの挑战, 胜利后ねこじゆめ加入。出村来到小城镇つべ, 上面的一幢高楼进不去, 只有在右边的小院内收集了よぶこ才能进入大厦。刚进门女秘书把我叫到跟前询问后, 带我到了经理室门口, 进了门和经理交涉。得知由于右上方的湖里妖怪, 所以公路的建设不能顺利进行, 希望能够得到主人公的帮助。为了消除妖怪, 主人公来到右上方的山麓, 途中有许多道具可以收集。洞穴尽头遭遇 BOSS, 把它消灭后发现上面附有封印的箱子已经被打开了, 原来妖怪们就是从这里逃出来兴风作浪的。

离开洞穴, 门口的すなげばあえ来求入。刚走几步, 又踏上了がしこつのへいし, 打败它后发现城堡里的人竟然都不见了! 肯定是中了妖怪们的魔法, 立刻赶到城镇口左边的第二间房子, 果然 BOSS あまのじやく和它的手下わん在里面, 将其一一摧毁后, 躺在地上的いつたんのめん为了感谢你的救命之恩加入了你的队伍。出屋后ゆりかべ也成为了主角的伙伴。大家一起来到大厦里, 看见あまのじやく绑架了经理, 战胜它后, 镇市的工程就。

第二话: ひとさらい ようかい にんぎょ!

出屋来到城かみおか, 一进去便发现湖里有个奇怪东西。海沟城口的少女后来到下面的长屋子里, 带帽子的人使用你去海边, 刚走不远有人来报告说城堡里有两个人被美人鱼にんぎょ绑架走了。那么立刻赶往海边, 询问海边的人得知, 原来美人鱼就在水中的湖里。为了救人, 大家风风火火的杀进湖中, 找到美人鱼的藏身所在并将其击败后, 带着人员和美人鱼回到了岸上, 原来美人鱼是中了魔法才绑架了村民。

完成营救市民的任务后, 前往城中右上角的花园找到 BOSS かつば。胜利后和城里的人对话, 去右下角中间的屋子里, 一直顺着路走到头, 有一层大厅要贴着左边走才不会落入陷阱。在顶层遇上 BOSS やぶおに, 胜利后从它右面的楼梯到第一层, 在小房间里あかねめ加入了队伍。出屋再遇上了がいこつのへいしの挑战。收拾掉麻烦的がいこつのへいし后来对海边, あかねめ用魔法回复了美人鱼, 此时真正的美人鱼(应该为丑人鱼)出现了。终于一番恶战, 终于使

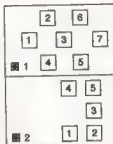
すみおか恢复平静, 美人鱼也……(有段感人的动画)

第三话: てんしりこユーのやぼう!

一开始妖怪つべび加入了队伍。大家来到すぎもとと城里, 大厦门前, 发现它的人们都在往天上看, 原来空中有一只会飞的妖怪りこユー。它使用魔法骗了许多钱, 使人们为抢钱而打起来了。但是空中飘落的钱币竟然是假钞。但发现是假钞便停止了打斗, 魔力的阴谋没得逞, 气冲冲的找鬼太郎算账。但是它没有能力击败鬼太郎, 就召唤了三个妖怪阵。看来是以多欺少, 不过只是乌合之众。将妖怪解掉以后, 刚要进大厦又被がいこつのへいし拦住了……大厦里有许多机关和箱子, 需要踩动机关和推箱子压住机关(有仓库善的味道)。这里有三处重点

★第五层(如图 1): 把 4 号左推一把 3 号右推一把 2 号左推, 上楼梯下使箱子们复位, 这样把 1 推下去至住机关还有第 6 层的机关, 不能用本层的箱子, 要上楼梯把箱子推下去。

★第 9 层(如图 2)把 3 推顶一把 5 推上, 一把 2 推下, 一把 1 和 4 推下把 3 推上顶下。到了 10 层干掉小头目, 从洞口落下, 落到第一层, 进电梯到顶层, 便看见鬼太郎りこユー, 仇人见面分外眼红, 战斗吧!



第四话: ようかいそうぞうしん あられう!

抵达すぎもとと城中的影响魔屋。众人看见了放出妖怪的老者, 打败它的妖怪じゅうじん后, 老者在惊愕之下绑架了主人公的妖怪あぶろすまし。原来あぶろすまし便是眼魔王的儿子, 鬼太郎追上时, 老者的手下じゅうじん前来拖延时间, 真是可恶!

将拦路的妖怪打一顿后进入魔屋! 这里的妖怪很强, 我方至少 25 级, 通过了复杂的传送带, 下了楼梯, 一直走到机关门口, 进去怎么办呢? 看见右边的箱子了吗? 只要打开两边的箱子便能进来了。在其中大家发现了被困的あぶろすまし, 正当众人准备上船营救时, 老者又上来阻挠。在主人公将其击败后, 老者仍不死心, 挟持あぶろすまし一同逃走了。众人追击至室外……再次将老者击败后就迎来了最后的决战。下面的湖是进不去, 从上面到达机关门, 照以原的方法进门即可。此时栏杆已经被打开了, 看来是通向最终 BOSS 的路了, 眼看一路走就是最终 BOSS 了。

关于操作: 本作和《口袋妖怪》是一样可以收集妖怪, 合计有 55 种。在联机后, 在主菜单追加了一项つよいまでさいしよら指令, 利用此指令能够进行第二轮游戏, 并且可以继承上一轮游戏的道具和等级。此外, 本作中的妖怪也可通过对战挑战! 在家中换妖怪时选第三项「ようかいを つれていく」。

关于升级: 本作只需升主角的级别, 因为大多数要靠主角, 而且主角的攻击力是十分强的。当然如果有兴趣也可将妖怪提升级别。(最终 BOSS 时, 如果级别在 32 级以上的话, 用最后一项魔法大约可以一招秒杀。)

文/彭云



超级机器人大战G

在GB上诞生的超级机器人大战系列在今天已拥有数不清的作品，这款第二次超级机器人大战G可是相当不错的佳作。

GB

厂商: BANPRESTO 类型: SLG

发售日期: 1995.3.7

MISSION 01“利加—宣传亚”

战斗中·布莱德及白色战艇、安罗及钢弹、飞龙马、摩人、艾露及闪电机器人沙比亚及木兰号、国华(甲)及铁金刚、杰克及摩州马克加入。在主角伍兹与罗亚(第一个敌人)的战斗中，依“光束步枪—机关炮—光束步枪”的顺序打出必将其击毙。

MISSION 02“威克遭破坏”

战斗中·多蒙·雷吉首次出现，但随即离去，不会参加战斗，战斗结束后打出卡特斯奥图。此外，不将马基姆出的四个机器人击毁，他便不会逃走。

分败点 A: 战斗结束后选择先救幸运队→MISSION 03。

分败点 B: 战斗结束后选择先救卡雷→MISSION 04。

MISSION 03“幸运队最胜”

战斗中·卡雷加入，幸运队加入。

战斗结束后·V 钢弹运到→MISSION 05。

MISSION 04“救出 Z 钢弹”

战斗中·敌军谢姆德，如击毁其身旁的两个机器人，他便会撤退。

战斗结束后·幸运队、卡雷及 Z 钢弹加入，V 钢弹运到。

MISSION 05“诸神之谜”

分败点 A: 将闪电 Q 击毁→MISSION 09。

分败点 B: 不将闪电 Q 击毁，返回回合它會加入我方→MISSION 06。

MISSION 06“吉普拉达空域”

战斗中·法及美达斯加入。

MISSION 07“第 6 区舍合”

战斗中·优卡及钢弹加入，主战改为阿玛卡。

战斗中·与摩拉相识，在几回合战斗中，主战阿玛卡无法移动。

MISSION 08“光之宇宙”

战斗中·朱德及 Z 钢弹加入，安罗可说希德(须先将谢的座机击毁)，但是希德说希不会作为驾驶员参战，但以后其座机又美斯可由其它驾驶员驾驶投入战斗。

MISSION 09“压制达卡尔”

战斗中·西布克及 F91 加入，敌方克罗亚加入我方。

战斗结束后·法及美达斯加入，获得敌原光型机器人一台。

MISSION 10“反击”

战斗中·母舰改为阿玛卡。

战斗中·克罗亚启动赤光，劫走卡特斯。

MISSION 11“青龙的荒野”

战斗中·佛首次出现。

MISSION 12“破坏敌方要塞”

战斗中·任何及赛波斯首次出现。

分败点 A: 派说希姆德(须将 HP 打至一半以下)→MISSION 13。

分败点 B: 击毁钢弹座机→MISSION 14。

MISSION 13“是敌，是友。谁之钢弹”

战斗中·阿强及阿强一号、杜克及克林人加入，多蒙雷吉及阳光钢弹出现并帮助我方击败敌军，在击败敌拉度座机后，将其放走。

战斗结束后·雷吉、多蒙及阳光钢弹加入→MISSION 15。

MISSION 14“压制达卡尔”(此话与 MISSION 09 无关)

战斗中·国华面面的杜克为 D 级，要小心。中途出现的 A1 机器人可由国华说，阿强及阿强一号加入。

战斗结束后·救出杜克及克林人汉。

MISSION 15“孤立敌——佛”

战斗中·奥图驾驶钢依吉投入战斗。

分败点 A: F91 加入战斗(MISSION 05 分败点 B)。

分败点 B: 朱德及 Z 钢弹加入，卡雷说希佛(MISSION 05 选 A)。

MISSION 16“威协，特设机器人巴尔索”

战斗中·最终 BOSS 比安得驾驶机器人巴尔索于第 1 回合出现，第 6 回合离去。

分枝 A: 在树及赛波斯加入(MISSION 12 选 A)。

分枝 B: 在树及赛波斯，多蒙及阳光钢弹加入(MISSION 12 选 B)。

战斗结束后·铁金刚变为超合金制，钢弹改为 IV 钢弹，闪电机器人改为雷神机器人。另外如果 MISSION 05 选择分枝 A，此话战斗中卡特斯会作为敌军首次出现，且无法说得。

MISSION 17“摩入荒野被破”

多蒙之师马斯达出现，此话无需战斗，主要为剧情交待。

战斗中·母舰改为太空神鹰。

MISSION 18“摩威钢弹出现”

马斯达座机师匠钢弹出现，但立刻同刚出现的黑魔钢弹一同离去。

MISSION 19“速之战士休巴鲁”

多蒙在休巴鲁的提示下发动阳光钢弹的超级模式。

MISSION 20“西罗克的阴影”

战斗中·朱德对布雷进行说得，布雷随即登艇离去。铁也及大魔神、多蒙修及白色圣枪、法兰及钢炮、米列拉及钢炮加入。

分岐点 A: 击毁所有敌机保障顺利发射! 队伍中无佛!。
分岐点 B: 发射时, 敌增援, 佛留下断后! 队伍中有佛!。
战斗结束后: 杜克的克林飞弹和集束的 V2 炸弹到来。

MISSION 21 "通向宇宙"

MISSION 22 "激战, 朱比 特战舰"

战斗结束后: 获得敌机被罗亚特一架! 队伍中有卡特斯!。

MISSION 23 "逃脱"

战斗中雄狮部队出现! 战况激烈! 病情无影响!。敌军猛烈增援, 但如队伍中有雄狮, 则 2 回合后便会离去, 且不会攻击我方。

MISSION 24 "阳子炮启动"

战斗前: 任树离开。

战斗中: 布鲁再次出现, 可用朱尼格将其说得! 须使用说得指令两次!。卡特斯作为敌军出场, 无法说得。

战斗结束后: 任树返回, 佛归队! 曾经将佛说得!。主舰改为卧马号。

MISSION 25 "决战可那拉达要塞"

战斗中: 佛! 最终话 BOSS 之一! 首次出现, 第 4 回合离去。

MISSION 26 "脱离要塞"

MISSION 27 "援救黄蜂"

分岐点 A: 战斗前追加普罗 → MISSION 28。

分岐点 B: 战斗前选亚那高地 → MISSION 31。

MISSION 28 "反击的普罗克"

战斗中: 击毁普罗克母机, 其余敌军便会自动撤退。

MISSION 29 "恶魔钢弹, 切断"

战斗前: 阳光钢弹变为神圣钢弹。

战斗中: 恶魔钢弹一回合后会回避。

MISSION 30 "终极决战" (最终话)

战斗中: 只需击败巴及巴尔索! 上左! 即可赢机。

MISSION 31 "亚那高地"

战斗前: 体巴雷运来神圣钢弹代替阳光钢弹。

战斗中: 击毁马斯达后, 他会带着恶魔钢弹再次出现, 需再次将它们击毁。

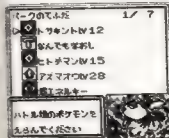
MISSION 32 "元战"

多蒙只身回到亚那高地, 彻底击毁正在再生的恶魔钢弹与随后出现的马斯达及座机。

MISSION 33 "反击的普罗克" (此话与 MISSION 28 无关)

战斗前: 多蒙与大队会合。

战斗中: 击毁普罗克后, 他会驾驶恶魔钢弹再次投入战斗, 二次将其击毁后其余敌机会自动撤离 → MISSION 30。



一 给菜单:

かーど ボン 红外线通讯

つづきを あそぶ 继续游戏

さいしよから 重新游戏

对战から あそぶ 对战时记录

状态菜单 (按 "START" 键打开):

ステータス 状态

につき 记录

デッキかいどう 改组该组合

方式

デッキ 卡片组合方式

→ つかう デッキ 使用该组

合方式

カード 所有卡片

なまえをかえる 改名

せつてい 设定

→ 得意速度 おせい 慢、はや

い 快

→ 对战动画: じっくり 慢速

スキップあり 快速、みない

不 看

とじる 取消

改组组合方式时按 "B" 键出现:

かくにん 确认

ぼん 保存

かいどう 改组

くずす 销毁

なまえ 改名

口袋妖怪卡片 GB

在正晚口套妖怪的东风下, 与这些小伙伴相似的游戏都得到了大热卖, 而这款卡牌游戏就是其中之一。卡牌高手可不要错过了哦。

GB 厂商: NINTENDO 类型: RPG
发售日期: 1998.9.27

やるめ 取消

战斗指令

てふだ 手札

しらべる 查看

にげる 逃跑

ワザ 使用双击技攻击

とくしゅ 使用特殊能力

おわり 終了

使用 "しらべる" 指令后出现:

ぜんたいのば 查看全身的牌

じぶんのポケモン 查看自己的怪物

じぶんのば 查看自己的牌

→ じぶんのてふだ 查看自己的手札

→ じぶんのトラッシュ 查看用过的卡

ようこにてん 用词典

あいてのば 查看对方的牌

→ あいてのポケモン 查看对方怪物

→ あいてのトラッシュ 查看

对方用过的卡

使用组合方式记录机 (デッキきろくマシン) 出现的指令:

デッキをきろく 记录组合方式

きろくをけす 删除该组合方式

デッキをつくる 使用该组合方式

やるめ 退出

通讯对战时的指令:

カードをあげる 传送卡片

カードをもらう 接收卡片

デッキのつくりかになわす

文 / ————

快速操作方式

手札栏中按“SELECT”键可整理道具,在战斗时按“SELECT”键可查看全体敌牌。

↑+B 查看敌方怪物,

↓+B 查看己方怪物,

←+B 查看己方用过的卡,

→+B 查看敌方用过的卡。

行走时按“B”键可加速,在设定中将速度调到“スキップあり”后按“B”键可使战斗加速。

游戏规则

游戏的规则相对简单,只要打败场上各俱乐部的 BOSS 取得相应的徽章即可。集满 8 枚后进入“ポケモンドーム”再挑战 4 位 BOSS,最后打败最终 BOSS“ランド”,进入“荣光の時”就胜利了。在“荣光の時”不仅可看到传说中的卡片组合方式,还可得到传说中的 4 枚怪物卡。

手札和山札

手札,手上持有的牌,山札,每回合抽取 1 枚卡的那堆牌。由于每个组合方式最多只能有 60 枚卡,除了 7 枚手札卡,2 至 6 枚“サード”卡,还有 40 多枚山札卡可以在对战时抽取使用。

战斗胜利条件

胜利条件的判定为:怪物是否已全灭、山札数是否已为 0、是否已取得所有“サード”卡[一只怪物被打败就会失去 1 枚“サード”卡],只要符合任一条件,就可胜利。所以,只要适用胜利条件,玩家也可以反败为胜。例如当你打不过敌方的怪物时,可用麻痹、睡眠等特殊攻击使敌方不能攻击,与其打持久战,最后推到敌方山札数为 0 时就可胜出(但你的山札数必须多于敌方),或者用教练卡“にせオキンドはかせ”削减敌方山札数,尽快取胜。

卡片种类分析

①怪物卡:在几种卡中占比例最大。战斗时选择出场与敌方对决,最多可派 6 只怪物出场,1 只对战,5 只后备。怪物共分草、炎、水、雷、斗、超、无 7 种属性,属性相克原则为:草克斗,炎克草,水克炎,雷克水,超克雷,斗克雷 & 无。

②进化卡:使对战怪物进化的卡,能令怪物实力大增,取胜的机会当然也会提升,实为战斗时不可不用的卡。大多数怪物都有其对应的进化卡,可进化 1 次,部分怪物可进化 2 次。可进化 2 次的怪物要先用了 1 级进化卡才能使用 2 级进化卡。但如果想直接使用 2 级进化卡将怪物进化到最终状态,就要用到教练卡“ポケモン育て屋さん”了。另外,化石类怪物“オムナイト”、“オムスター”、“カブト”、“カブトブス”、“ブチラ”必须先用了教练卡“なにかの化石”才能进化。

③能量卡 能量卡也有草、炎、水、雷、斗、超、无 7 种。对战怪物必须在使用了对应属性的能量卡后才可使出攻击技,不同的攻击技所需要的能量卡枚数也不

同。某些攻击力奇高的技要使用 3 至 4 枚能量卡才可使出,有的甚至还要抛硬币来决定能否成功。要注意的是,每回合只能使用 1 枚能量卡,所以应先派攻击技所需能量卡较少的怪物出战,这样就可避免在未达到攻击条件时白白地被敌方“折磨”。

④无属性怪物使用任何属性的能量卡达到攻击条件时都可使出攻击技。

⑤教练卡 主要作用就是辅助怪物们更好地战斗。若能灵活运用,将使怪物们有更大的胜算。具体各卡片的作用请看下文。

挑战赛与挑战机

在“チャレンジホール”会不定期举行口袋妖怪卡片挑战赛,连续挑战 3 人可获得奖品,有时还可得到你意想不到的卡片,所以遇上的话千万不要错过。卡片只有在这里才能得到。胜利后,凭研究所可玩到“オーヤマ博士”的最新成果——“挑战机”。该机模拟了 5 个挑战者,你只要连续挑战并打败他们就可通关,但是每打败 1 人后都不能记录,S/L 大法在这里不管用了,很残酷吧?胜利完全要靠实力以及运气。不过胜出后竟然没有奖品来庆祝一下你那颗受伤的心,这确实也是真的!

不思议的“イマクニ”有怎样的作用呢?

行踪飘忽不定的“イマクニ”有时会在各俱乐部出现。打败他将得到 40 枚卡。如果是完胜打败他!1 只怪“也没死掉”,有时还可得到教练卡“イマクニ”——这张卡只有在这里才能得到!

+

多变的卡片组合方

面。在此提供本人的

心得,同时送上真对

战 1. 能量卡枚数可

变。有玩友可能

会疑惑配置多

寡也必然降

被“折磨”

另外

敌人

的

▼的精髓

4.一副好牌的命令人仿照

属性为主,无属性

也可多选几

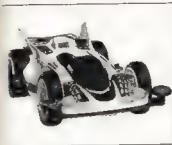
张卡

图卡片种类为 226 枚,而且无需通讯对战也可以完成图鉴,因此就看你有无耐性了。不过假如有条件的话,还是和朋友交换卡片促进一下友情吧。100%手成图后,可是会……

教学卡及其作用

- ★オキドはかせ:更换己方7枚手札卡;
- ★にせオキドはかせ:更换敌方7枚手札卡;
- ★マサキ:增加2枚手札卡;
- ★ポケモンセンター:恢复己方所有受伤怪物HP满点,但该怪物将失去所有能量卡;
- ★つじろうじん:将己出场的1枚怪物卡回收回到山札中;
- ★ミニスカート:查看对方的手札,但要失去所有教练卡;
- ★イマクニ?:己方怪物进入混乱状态;
- ★ポケモン交換おじさん:交换手札与山札的1枚怪物卡或进化卡;
- ★ポケモン商で願さん:将怪物进化到最终状态(必须有对应的进化卡);
- ★ビビ人形:作为对战怪物登场,但无攻击技;
- ★なにかの化石:化石类怪物的初级状态;
- ★エネルギー回収:以1枚手札卡换取用过的2枚能量卡;
- ★超エネルギー回収:以2枚手札卡换取用过的4枚能量卡;
- ★エネルギー轉送:从山札中取出1枚能量卡;
- ★エネルギー・リムーブ:吸收敌方怪物身上的1枚能量卡;
- ★超エネルギーリムーブ:以己方怪物1枚能量卡为代价吸收敌方怪物2枚能量卡;
- ★ポケモンいれかえ:变更出场怪物;
- ★モンスターボール:从山札中取出1枚怪物卡或进化卡;
- ★ポケモン回収:回收己出场的1枚怪物卡到手札中;
- ★パソコン通達:以2枚手札卡换取任意1枚山札卡;
- ★ポケモン图鉴:将5回合后将取得的卡片列出出场顺序;
- ★プラスパワー:提高怪物攻击力(用得越多就越高);
- ★ディフェンダー:提高怪物防御力(用得越多就越高);
- ★ダウニングマシーン:以2枚手札卡交换用过的1枚教练卡;
- ★突風:将对敌方怪物吹跑;
- ★進化スプレー:进化己方已进化的怪物;
- ★ぐすり:HP恢复20点;
- ★ぐすり:HP恢复40点,该怪物失去1枚能量卡;

- ★解除异常状态;
- ★死怪物并恢复一半HP;
- ★交換1枚随机山札卡;
- ★怪物并恢复HP满点;
- ★到山札中之前的手札卡全部失去;



马赫 GO GO GO

以GB的机能制作正統赛车游戏一直是吃力不讨好,所以聪明的厂商就虚实结合的制作了这种加入RPG要素的另类游戏。

GB 厂商:TOMY 类型:RAC
发售日期:1997.10.17

游戏背景

World Ace Grand Prix (WAGP)是本世纪最大规模的赛车比赛。赢得了本项赛事的人,即可成为本世纪最强的赛车手。为了获得胜利的桂冠,各路车手驾驶各自赛车而来。在他们之中,出现了一位如慧星般首次露面的名叫“响刚”的年轻人。他其实是在热血赛中不幸丧生的前天才车手“响健一”的弟弟。他驾驶的白色赛车是可装备无数特殊“宝贝”的五号赛车“マツハ号”。然而与此同时,与黑组织有联系的“エクセリオン组”向响刚和マツハ号伸出了魔手。而且,更有一名神秘的“黄色车手X”出现。究竟响刚和マツハ号能否获得冠军奖杯呢?

响刚(ひびき こう)18岁,性格率直,对自认为正确的事决不会让步。十分重视因事故不幸而去的哥哥健一。为了继承哥哥的遗志,他应成为本世纪最强的赛车手为目标。

基本系统与游戏背景

本游戏的目的是通过赛车改造最终达到WAGP优胜为目标的模拟游戏,可称为RAC+SLG。如使用通讯线,更可与朋友的赛车进行对战。

1. 开始游戏:片头动画结束后,在标题画面中按下GB上任意一键,即可出现以下三个选项:

- ①はじめから(从头开始玩)
- ②つづきから(接着玩)
- ③2Pバトル(通讯对战)

2. 选择赛车:上面选择①后,就会出现赛车选择画面。可用十字键选中,按A键决定。共有以下的6辆赛车可供选择

- ①マツハ(Mach)
- ②カットスロート(Cut Slot)
- ③シューティングアロー(Shooting Arrow)
- ④スティングー(Slinger)
- ⑤レックガバビオン(Reck Gabbion)
- ⑥ワープ(Warp)

3. 选择赛道:接下来共有6种各式赛道供选择。不同的赛道对赛车影响较

大, 所以要在后面的“改装赛车”中仔细改装自己的赛车。

- ①サーキット(环行赛道)
- ②せつげん(雪原赛道)
- ③さんがくし(山岳赛道)
- ④さばく(沙漠赛道)
- ⑤ダート(泥地赛道)
- ⑥タウン(城镇赛道)

4. 赛道说明: 随后是迷人的风景和小姐登场。她会问“コースせつめいをよく?”如果选择“はい”, 她就会不厌其烦地为你进行赛道特点说明, 参考她的说明和建议, 会对“改装赛车”有所帮助。或者你也可以选择“いいえ”继续下去。

5. 商店采购: 接着便是这个有了钱必须逛一逛的商店(同时也可见一下这儿漂亮的售货员小姐)。此处选“かう”是买赛车的各种零配件, 选“じようほう”是获得各种零配件的情报, 选“つづにすすむ”是离开商店继续前进。

6. 改装赛车: 然后在改装赛车画面中, 对问话“セットアップしますか?”选择“はい”就可以改装赛车的各个部分。10个图标从左到右, 从上到下分别为:

- ①タイヤ - Tyre - 轮胎
- ②ガード - Guard - 防盾
- ③エンジン - Engine - 引擎
- ④サスペンション - Suspension - 缓冲装置
- ⑤ホイール - ? - ?
- ⑥チェーン - Chain - 车链
- ⑦ミッション - Mission - 换挡器
- ⑧ナビゲーションシステム - Navigation System - 导航系统
- ⑨その他のパーツ - Other Parts - 其他配件, 主要为迎料
- ⑩セフティセブン - Safety Seven - 安全装置

画面中E表示零配件已装备上, PW为其功率, SP为其速度, AC为其加速度, DE为其防御力。另外, 在“选择赛道”至“改装赛车”这一期间内, 按下 Select 键即可见到赛车的状况画面。画面中的各项参数为:

赛车手姓名:

EX·车手经验值

レベル·车手等级

PW·赛车功率

SP·赛车速度

AC·赛车加速度

DE·赛车防御力

CO·车手的状态

たいせん·2P对战的成绩(しょう: 胜数, はい: 败数)

リタイア·行走不能的回数

まろく: 至 WAGP 的最短经验值

7. 开始比赛: 当出现“レースにいけますか?”这句话时, 选择“はい”就开始比赛了。若选择“いいえ”, 则画面返回到菜单 6。一旦开始比赛, 游戏就转为自动控制, 玩家无法对其进行操纵, 类似 PC 上的《足球经理》。

8. 比赛结束: 比赛成绩公布后, 玩家便可获得奖金和经验值。经验值(即 EX)达到一定值时, 便可 Level up 了。有了足够的钱, 下次便可去商店买几样好配件, 改装自己的赛车了。

9. 储存记录: 这时, 美丽的风景舞小姐便会手持相机出现。此时选择“まろく”便可储存了。而选择“つづける”是不进行储存, 继续游戏。

10. 这时新的一场比赛又将开始了……

作者感想

这款游戏软件是由“タツノコプロ・テレビ东京”制作的动画片的 GB 版。但遗憾的是, 笔者并未找到这部动画片的资料, 如介绍中有不实之处, 还望这部动画片的 Fans 多多包涵。

其实这款游戏的制作极为简单, 如果玩家有耐心, 且喜欢熟悉“足球经理”系列的话, 游戏应不成问题。但是, 笔者很遗憾地告诉大家, 本人并未能通关, 原因简单——因为我 D 版软件买来时就无法记录了。所以, 笔者在此特别提醒大家注意, 买 GB 卡带时一定要检查记录系统是否正常, 最好能参照“绝对 GAME BOY 读本”第 39 页魔法师介绍的方法。将一切 OK 后再买下自己中意的软件。

另外, 据说这款游戏的标题画面中可出现第四选项“パスワード”(Password), 但具体条件不明, 有待各位 GB 同好自己探索吧。

商店中可买商品的作用

名称	作用
ノーマルタイヤ	SP + 1, 环行赛道 SP + 5, AC + 5
スリックタイヤ	SP + 2, 雪原赛道防御 + 80%, DE + 5
スパイクタイヤ	SP + 2, PW + 1, 山岳、沙漠赛道 DE + 5
ラジアルタイヤ	SP + 3, PW + 3
アルミガード	DE + 1
セラミックガード	DE + 2
こうでつガード	DE + 3
ダイヤモンドガード	DE + 4
ノーマルエンジン	SP + 1, PW + 1
V10 エンジン	SP + 2, PW + 2
ターボエンジン	SP + 4, PW + 3, 城镇、环行赛道 PW + 5
ディーゼルエンジン	SP + 3, PW + 4

名称	作用
ブラズマガスタービン	SP+5, PW+4
R-サス A-1	SP+1, AC+2
R-サス D-1	SP+1, AC+3, 沙漠赛道防流沙+50%, DE+5
F-サス A-1	SP+2, AC+1, 山岳赛道 DE+5, 泥土赛道 SP-80%
F-サス D-1	SP+3, AC+1
アルミホイール	DE+1
ステンレスホイール	DE+2
チタンホイール	DE+3
ノーマルチエーン	PW+1, AC+1
ラバーベルト	PW+2, AC+1, 雪原赛道 SP+5
ハイテンションチエーン	PW+3, AC+1
5秒くミツシヨ	AC+1
6秒くミツシヨ	AC+2
7秒くセミ AT	AC+3
フル AT	AC+4
ナビシステム	DE+1
サテライトシステム	DE+3
ナビマシシステム	DE+5
ニトロト	PW+2, AC+3
NA ようオイル	AC+3
ターボようオイル	SP+3
レギュラーガソリン	PW+1
ハイオクガソリン	PW+3
マキシムガソリン	PW+5
エアロジャツキ	通过跳跃狭外来攻击
バルーンタイヤ	在沙漠多的场合可发挥威力
カッターブレード	能排除近距离攻击和逃跑
ディフェンスシールド	DE+10, 能完全防御飞行道具
エマージェンシワイヤー	能排除中距离攻击
フィッシュダイバー	能走捷径进入涵洞等地方
ギャラントゴウ	排除远距离攻击, DE+5
ミラーージュシュト	在较难的比赛时会随机出现一次变形

注 当玩家选择赛车为“マツハコ”时,将在游戏中无法买到店中的“ギャラント号”。



徽章机器人 2

制造用各种零件构成的被称为徽章机器人
的电子宠物,与恶势力战斗的 RPG 类
作登场!本作发生在前作之后的7年,主角
依然是辉,但他的实力可大大增强了!

GB

厂商:IMAGINEER 类型:ACT

发售日期:1999.7.23

关于メダロット

メダロットはメダルロボットの略号,即徽章机器人,游戏中的机器人都是由四部分零件组成——头、左手、右手、脚,而每部分零件都有数十种不同类型,因而零件总数超过100种,这样机器人的组合方式可以说有无限多种万可能性,另外,机器人想要能动起来,还必须有一个重要的东西——徽章「メダル」,徽章决定了机器人属性,装备的零件如果与徽章属性一致就能增加附加能力值,另外,徽章上还有各种攻击方式的熟练度(しねくわらなど),熟练度越高,用该种方式攻击的成功率就越高,徽章随着经验值的增加会成长,到一定级数还能进化,领悟徽章力量「メダルオース」!怎样让零件与徽章有效地搭配起来是取得战斗胜利的关键。

②名称零件状态表:

头:

そうこう:表示 HP

がいすう:表示攻击回数

せいこう:表示命中率

いりよく:表示威力

手:

そうこう:表示 HP

じゅうてん:表示弹药上限

ねつりよう:表示热能(影响攻击属性)

せいこう:表示命中率

いりよく:表示威力

脚:

そうこう:表示 HP

すいしん:表示推进力

きどろ:表示机动力(影响回避力)

ガくとう:表示格斗能力(影响格斗攻击力)

しやげき:表示射击能力(影响射击攻击力)さくてき:表示索敌能力

いんべい:表示防御能力③关于战斗 战斗时,方向键左代表用左手攻击,方向键右代表右手攻击,方向键上代表头部,方向键下则是蓄力,气力槽满了之后按 Select 键出现超必杀(メダフオース)的选项,当然必须先领桶メダフオース,且力量槽够,按 start 可查看敌我状态,再按一下 start 游戏会问你是否将战斗变成自动模式。超必杀消 MF 直查看量状态便知。战斗时蓄力一次加 20MF,受一次攻击扣 10MF。

攻略开始

早上,依奇(イシキ)来到麦塔罗特(メダロット)研究所,门卫告诉他,博士正在研究室里等着他,进门后,左边的房间里见到博士,依奇正想向博士打听一些关于麦塔罗特的事情,博士却说他很忙,要依奇去找他的孙女娜爱(ナエ)打听。出门向上来到娜爱研究室门前,却被门卫拦下,好在娜爱及时出来解围,一起进入研究室。在娜爱的研究室里,娜爱向依奇展示了她正在开发的麦塔罗特,依奇看得兴奋不已,突然想起电视节目“每周麦塔罗特(しゅうかんメダロット)”要开始了这是一个评选一周内最佳机器人的节目,依奇急忙告辞回家。

依奇的家在镇的右下方,到家后上二楼自己的房间打开电视,节目刚好开始,看完节目后,老妈冲上楼来,要依奇到商店去买咖喱,并给了他 5000 元钱。商店在依奇家上方,挂着“24”的大牌子的便是。刚进入商店就发现一个叫尤(ユガモ)的女子在卖机器人,正是刚才在电视中看到的一周最佳机器人,依奇顾不了那么多,花了 4980 元买下来。回家后,自然少不了老妈的一番责骂,这时,依奇的老爸下班回家,路上突然出现一个神秘蒙面人自称雷托德先生(レトルト),他给了依奇老爸一枚徽章后就匆忙离去。老爸回家将徽章送给了依奇,依奇的机器人终于能动了,这样,依奇终于真正拥有了一台麦塔罗特,而这一切,又好像是有人在暗中安排好的一样。

出家门即可与依奇的女同学阿莉卡(アリカ)战斗,熟悉一下战斗系统吧。随后来到学校,打败操场上的三人组——菊姬(キクヒメ)隼山(カガミヤマ)依华诺(イワイノ)之后,三人不甘落败,竟联手以三打一,不想依奇的机



器人不可思议地发出超必杀,瞬间将三人的机器人打爆。

进入学校内,打败所有对手,到 2F 的左下教室见到阿莉卡,走出学校,遇见一位女孩卡琳(カリン),她是从邻镇のはなぞ学园来的,她向依奇打听同她一起来的同学科志(コウジ)的下落,随后便离去了。依奇正想进入左上角的仓库,阿莉卡跑来告诉学校里有闹事,急忙赶到学校,原来是那个科志,事情的起因是因为刚才有人利用机器人掀卡琳的裙子,科志便怀疑是这个学校的人干的,依奇到 2F 与科志战斗,科志大败。

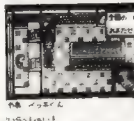


依奇来到阿莉卡家,得到裙子(スカート)并换上,以此来诱使罪犯出现,出门即遇见罪犯,追到仓库捉到罪犯,这时突然进来一队人,将罪犯带走。原来在这个世界里面存在着两个团体,分别是セレクト队和邪恶的“ロボロボ”团,刚才那个罪犯就是“ロボロボ”团的人,而将他带走的正是セレクト队的人。

回阿莉卡家打听情况,得知她到学校发表新闻去了(阿莉卡是学校记者)。再到学校找她,得知北面的おどろ山有幽灵,回家取得手电筒(パンライト)并得到一机体(此时去娜爱那里可得到一枚徽章)。

おどろ山,先右行,见到卡琳和科志(途中调查告示牌可乘水上巴士到湖中小岛,当然是要花钱坐的)然后向左过桥,来到セレクト队的本部,见到那位慢慢的队长,再准备向下走时却被拦住,返回时,遇见ロボ团员,依奇不小心掉进河里被冲走。

醒来时,发现身着女装,原来是被一老奶奶相救,依奇怀疑她是森林中专门吃小孩的老太婆,自然不敢多呆,立即逃走又觉不妥,返回与老奶奶对话,老奶奶说她丢了一封重要的信。离开后过桥后向下走,见到ロボ团正在湖水上巴士司机为他们做事,幸好雷托德先生及时将ロボ团赶走,依奇在地上得到信(てがみ)乘水上巴士回老奶奶家,将信还她,又可得一机体——小箱子内的女性机体。出门与鸟型机器人对话后被带走,再到セレクト本部打听阿莉卡下落,得知她已去了下面的洞中。调查桥下的告示,乘水上巴士进洞。



在洞中,依奇打败俄镜山,再装备刚在宝箱中得到零件**バトルライフル**(左手)打开巨石,后面的巨石分别用**サイコミサイル**(头)和**ハビ-ウエーター**(左手)打开,第二次打败俄镜山,(一路上还可找到4个坏零件)最后见到幽灵,其实也是机器人。

回家后,依奇求父母带他到岛上游乐园——**メダロット**う,但他们都说太忙,他去阿莉卡家,然后回家再求父母一次,还是不行。依奇失望地来到码头(左方),阿莉卡来到,将她妈妈的船票送给了依奇,一起乘船,到达**メダロット**う后,应先往左上方的会场参加机器人大赛,打败5个人后夺得B级冠军牌,下台找到阿莉卡,台上突然出现一个奇怪的人——海贝雷克(**ハバレク**)博士。

依奇出门见**ロボ**团员正在拍小女孩徽章,迫到左下方的游乐场门前找到他,打败后立刻逃走,这时科志也因为追专抢徽章的**ロボ**团来到这里,一同在树林丛中找到罪犯,神秘的雷托德先生再次出现,帮忙夺回了徽章,将徽章还给小女孩后可得零件。



这时出现了一个分支,可以到右上方找到卡琳与她一起进鬼屋玩,也可以到右下方的游戏机中心找到阿莉卡并玩扔铁球的迷你游戏。建议去找阿莉卡,因为玩迷你游戏可赢得**フレンドポイント**,如果找卡琳的话就只能通关后才能来玩了,而**フレンドポイント**关系到隐藏零件的获得,是十分珍贵道具。不过无论找谁,玩完后必须与另外一女孩会合。然后去会场参加大会,夺冠后可得**フレンドカード**和4点**フレンドポイント**,之后商店中就会出现**ハスクード**的选项。输入正确的密码就能得到隐藏零件,下台后与海贝雷克博士战斗,随后与阿莉卡到游乐场坐上过山车,出门与左边的人对话后发现卡琳的相片,调查上面的树丛又发现了**ロボ**团。

上行到魔法女孩城(**まじよのしろ**),阿莉卡在门前排队,依奇则去食物店(门前又许多桌子、凳子)买果汁,随后一起进入城中,导游小姐是米尔奇(**ミルキー**)。依奇不断前进,最后打败魔王,成为勇者,并得勇者服(**ゆうじゃのふく**)。出城后会有人告诉依奇城中有一小孩失踪,再次进入城中,向右走,刚准备下楼梯,米尔奇小姐出现,却

被挂下楼梯,没想到是地牢,而且还关押着许多小孩。与左边的女孩交谈后,大家将守卫引进牢房中打败,然后再干掉一个**ロボ**团的干部。小孩回家,上梯后右走,遇见迷路的卡琳,一起出城,这时阿莉卡带着**セレクト**队员赶来,将狱中的**ロボ**团捉了起来,乘船回家。



邻镇的**メダロボリス**道路通了,先到3区的卡琳家拜访(先按门铃)遇见科志走出来,再去科志家,得知卡琳好像去了学校,上行进入**はなぞ**学园,被一叫哈奇鲁(**ハチロウ**)的坏小子撞倒,在左边的楼梯处抓住他,战败后他逃走了。学园里不见卡琳的影子,出门再到4区的麦塔罗特社(**メダロット**シャ)去,在右边实验室的奇拉拉(**キララ**)处得到身份卡(**なふだ**)这样左边的实验室便可通行,从研究员处得到迷你方向盘(**ミニハンドル**)和一组专用零件。装备这些零件后使用迷你方向盘就骑上摩托,不仅速度很快且不会遇敌,出门后遇见阿莉卡。

依奇向上走,见到一名**ロボ**团员偷偷行李东西,捉住他后发现是个小孩,他丢下**ロボ**衣服后哭着跑走,依奇好奇地换上衣服,正好餐厅老板带**セレクト**队赶来,依奇有口难辩,眼看要被抓住,突然飞来一神秘女子,自称是雷托德夫人(**レトルトレディ**)将依奇解了围。

依奇来到1区的**メダロッターズ**,又见到海贝雷克博士,与之进行战斗,打完后,**ロボ**团又来捣乱。下楼,从海贝雷克博士处得一枚徽章,再与大家对话收集情报,出门向上走遇见蒂妮三人组带着流氓番长来报复。到**はなぞ**学园见到阿莉卡,阿莉卡进学园,依奇则到右边的房子调查,由桌上的相片看,那个无理小子哈奇鲁是这家的孩子,再调查左边货架上的机器人,出门,进入**はなぞ**学园右行,阿莉卡将守卫引开后上楼,见到卡琳,随后在教室门口见到一个小孩,说没有老师上课,到下面的园长室门口找到老师,返回教室,发生战斗。出学园后去1区的**セレクト**总部,这时学园传来紧急情况,赶去学园,见到已被**ロボ**团包围。科志赶来骗走守卫后一起进入,二楼的职员室从科志处得到教室钥匙,(A钥匙是救阿莉卡,B钥匙是救卡琳)救出女孩后得到大钥匙,可进入园长室,又见到哈奇鲁,左上的书柜中找到园长。园长说有密窖,向右走进入密窖,发现**ロボ**团,打败之后他们又全部逃走。

走出学园大家都没事,去哈奇鲁家,二楼遭到哈奇鲁伏击,突然地板裂开,哈奇鲁要掉下去了,依奇却拉起他,哈奇鲁被感动,决定以后

不干坏事。

与科志一起到卡琳家，她父亲对依奇感谢了一番。回到阿莉卡家，阿莉卡生气离开，到研究所见到博士正和雷托德先生商量着什么。见到依奇，雷托德先生急忙离去。依奇在部屋处可得一组零件。

依奇到科志家得知最近有小孩失踪，再到セレクト队部打听，得知阿莉卡似乎在车站，钻出一个ロボ团小孩，原来正是最近失踪的小孩，再回到セレクト总部，见刚才那小孩被母亲领走，临走时小孩说雕像很古怪，这时立即回车站，与海贝雷克博士发生战斗后，进入雕像下的隧道。

依奇登上ロボ团服，一路前行，入口处要暗号，出去打败一队ロボ团，得暗号后进入，进门后分别与在门右边和左边的ロボ团员对话，见到这些傻气的ロボ团员被一台电脑弄得狼狈不堪。此后向右走，发现ロボ团的干部西拉卡奥(シラカオ)正指挥一些无知小孩去作恶。上楼梯后右行，可找到一个小孩，到车站见到阿莉卡，后又见雷托德先生出现，准备解决此事，此时在左边又找到一个小孩，到セレクト总部见他们出动人员将城市封锁。

在2区左下方的大楼前，西拉卡奥抛弃走投无路的小孩们，独自坐机器飞起，在雷托德先生帮助下，依奇带着小孩们进入はなぞ学园，并从其中一个女孩手中得到下水道的钥匙(マソホールのカギ)。

到车站进入隧道，用钥匙打开水道并盖进入，一路前行来到ロボ团的集会所，他们在这准备选举干部。与其中一个人打一仗，正想出门，ロボ团的头目来到，依奇只好找个空位坐下，结果一番搞笑胡闹后，依奇战败所有对手，成为ロボ团的新干部。头目要依奇脱去ロボ服，想看看新干部的样子时害羞了。正在这时，セレクト队袭来，ロボ团全部离开，调查雕像，发现暗道，一路打败机器人，又发现一石像，调查后出现一条通道。进入后，在中门洞里，遇见海贝雷克博士，得知这里有一个遗迹，他正是为遗迹中的浮游石而来。这时ロボ团也会再次出现，但他们却不与依奇开战，只是一路跟着依奇，最后都来到一魔法阵前，发生战斗后都被传出去了。

依奇走出魔法阵，在上方看到一个机器人放在石台上，随后向下走被拦住，换上勇者服后进入阵中，ロボ团也被传送过来，见他们要动台上那个机器人，依奇上去阻止，不想都被传送到1000年前。

1000年前的科代因(コ-ダイ)王国，大长老正在召唤勇者，结果依奇穿着勇者服从魔法阵中走出来，被大家称为勇者，进入神殿中，在房间里吃饭、休息，而此时倒置的ロボ团被传送到海里。

休息好后走出神殿，大家都聚集在外面，要依奇去消灭海上的坏蛋，依奇从大家的活中感到坏蛋就是一起被传送来的ロボ团，正要去左边的海边，发现一个ロボ团员进屋，追去捉到他然后后之关进神殿旁的地牢中。向走到花园见到年龄幼小的女王——玛尔加利塔(マルガリータ)，此时又有一个ロボ团员回来，捉住他。女王被大长老叫回去学习，回神殿，进入女王的房间，见她正在学习。出来与大长老谈话(坐在他对面)再进去时发现女王不见，在供奉机器人的石台下找到她，她又跑到海边去了。

来到海边，顺着浮标先向左走，从ロボ团手中救出女王(一路上捉到许多ロボ团员)，然后向上走，尽头发现一个巨大的怪物，游进去后发现女王一直在寻找的机器人卡菲(カフエ)，战斗后它飞走了。回宫后右行到花园，去右上角替女王找回卡菲；回神殿，与众人告别回到现代，临走时女王给了依奇银项链(ぎんのロケット)(通关后才可使用)。又回到下水道中，在回走的路上碰见科志，他对依奇的经历好像一点都不相信，自己继续调查去了，出了下水道，和阿莉卡一起回家。

站在床边将脏衣服换下，下楼后听妈妈说有女孩约会，地点在车站。去阿莉卡家打听，她妈妈说阿莉卡已去了车站，还说阿莉卡是被依奇约去的，依奇感到奇怪，再到卡琳家，同样被告知卡琳被依奇约去了车站，依奇赶到车站，不见二人却见到科志。正在这时，一个巨大的飞碟出现，并传来海贝雷克博士的声音，原来他想征服世界，并声明阿莉卡和卡琳已在他手中。依奇焦急万分，却没有办法天上飞碟，所以决定先回研究所向博士求救。

博士告知依奇只要利用风之翅(かぜのつばさ)就能飞上去，在部屋处得到风之翅和一组专用零件，当然还有机体和徽章，装备专用零件后出门就可自动飞到飞碟上，从鸟手中得到柠檬(レモン)随后来到一间工厂，这里正在生产一种奇怪的油(调查油瓶可得机体)右行来到广场，遇到许多鸟型机器人，首领沃卡(ウオッカ)还非常友好。继续右行到休息室，在一有电脑的房间，调查中间的书架可得柠檬电池(レモンゼン)与一身后有两桶油的鸟说话后，再回去找沃卡，突然响起警

报,大部分鸟型机器人都飞出飞碟,沃卡叮嘱依奇不要再和鸟型机器人谈话,然后也飞走。此时鸟型机器人好像都发狂了一般,谈话就会进行战斗,只有电脑房间的那个是正常,与之谈话后,得知好像是使用了工厂中生产的油造成的。打败上方塔门的机器人后进门,上楼梯(上方的门用柠檬电池可打开,通向入口处)一路打败敌人来到控制室,见到海贝雷克博士,还有被捉的阿莉卡和卡琳。打败博士,博士派出沃卡,再次战胜沃卡后,博士逃走。问候阿莉卡和卡琳后,与沃卡谈话。得知博士去了动力室,再次来到广场,走下方的门即到动力室,而科志也一同赶来,在动力室里,竟发现了科代因王国的浮游石,原来是从海贝雷克博士偷来的,经过战斗后,浮游石暴走,飞碟失控,海贝雷克博士也逃走了。

与科志商量决定分头行动,一个人去追博士,一个人去控制室,建议去追博士,(第一次回答“是”)这样可多得一枚徽章。回到前进飞碟的入口处,正要进入中间的大门,海贝雷克博士开着一架小型飞机出来准备逃走,追上将飞机打炸,博士气得暴跳如雷。这时,那些派出去的机器人飞回来,且已清醒过来,依奇告诉他们博士利用油来控制他们,他们将博士抓住,博士慌乱中掉下一枚徽章。

去操作室,与科志交谈后,站在操作台上一起努力将飞碟暂时稳住,但要安全降落还必须借助许多机器鸟帮助飞碟降落,右行准备回操作室,傻傻的セレクト队长帮人添乱,打败他后离去。

飞碟在大家的帮助下,终于安全着陆,出了飞船,神秘的雷托德先生再次出现,要依奇继续打败最终的敌人。

回家睡觉,第二天打开电视,新闻说海贝雷克博士和ロボ团的人越狱了!下楼,得到メガロシツウ寄来的招待券,出门,听阿莉卡妈均说阿莉卡失踪了。刚准备到码头坐船被人叫住,说博士有请,来到博士房间,博士告诉依奇去メガロツウ已经没有船了,建议依奇到麦塔罗特社(メダロット社)去,到那处又可得到零件和徽章。

来到4区的麦塔罗特社,再次从那个研究员手中得到潜望镜(せんぼりきょう)和一组专用零件(可下水)。来到码头,打败セレクト队,下水游到メガロシツウ向上走到魔女城,在雷托德的帮助下进入城中,向右下楼,打败女导游米尔奇后救出小孩,随后向左走打败魔王,下楼梯,这里竟然是ロボ团的地下总部,依奇换上ロボ服装来到会议

室,听头目一通废话后,进入战斗。之后头目再次逃走,去食堂又遇见雷托德夫人,她在饭里做了手脚,把那些ロボ团的人饿得直跳。一路前行,又见到蜀妮三人组,她们决定与依奇联手,打败拦路者后,来到一间有电脑的房间,依华诺去摆弄发现需要密码,依奇得到对讲机(トランシーバー),去隔壁房间找密码。

左边的房间有许多机器设备,分别调查右起第1、第5、第6、第4、第2、第3,然后再调查第7个,第一次选不(いいえ),第二次选是(はい),再调查左起第3个机器,选两次不,再选一次是,最后调查左起第1个,选不,即可得到密码,上面的门打开,打败西拉卡奥后也逃走了,并且锁住了门。调查书架发现通风口,进入后追到西拉卡奥得到钥匙码2(キーワート2)。

在外面的桌上得到钥匙码1,但想打开上方的门还要两个钥匙码。右边的门被依华诺打开后,打败敌干部得到钥匙码3,将钥匙码放到门上后,又出来一个敌人,战胜后得到钥匙码1,门打开。

下楼梯后,有许多箭头,其规律是:上:按箭头指向走,下:按箭头反向走,左:向箭头左方走,右:向箭头右方走。见到卡琳和科志,装备头目零件(スリッパー)炸开门,再利用头目零件(サラカラビーム)炸开下面的门,不断追击头目萨卡卡斯(サケカース)。最后科志帮忙将他打走,进门后,遭伏击,科志再次帮忙。最后打败萨米拉(サミラ)继续前进,在水池边见到阿莉卡和萨卡卡斯,战胜萨卡卡斯后得到开关(スイッチ)再到池中帮阿莉卡找回徽章。

将开关安到传送带上,便可向右走,这里是ロボ团的研究所,意外地发现了麦塔罗特社的那名研究员,他竟然是ロボ团队的间谍,不过他又给了依奇一个零件,见到了雷托德先生,随后海贝雷克博士和雷托德先生也来到,海贝雷克博士派出了号称兽王的恐怖机器人——ゴッドエンペラー。雷托德先生上阵,不敌,且被打去内装,露出真面目,竟然是卖机器人给依奇的光,而雷托德夫人也露出真实身份,她就是给依奇身份卡的奇拉拉。这时兽王机器人已不可控制,连博士自己也被它所伤,依奇摆开架式,与其开战(此战有一定难度,敌人一开始能量处于全满,上来就发起杀,而且不能回避,所以最好给女机器人装备头目零件(アビールサウンド)来封住敌人怒杀。另外全部机器人要



装备鱼形脚零件，提高回避率）艰难取胜后，它竟然复活一次，再打一次才能将它消灭！海贝雷克博士见败局已定竟去打开自爆装置，想与大家同归于尽，依奇赶快逃跑（研究台座可以与一台正在开发中的机器人战斗）。

原路返回到三人组那里，一起逃出去，而海贝雷克博士自爆不成还把自己弄得全身着火，最后被セレクト队狠狠地捉了出来，这样大家都安全无事，一切都结束了，回家吧。游戏到此也告一段落。

最终秘密

通关后可得到メダロッターズ3楼参加收集零件的比赛。以下是获得全部隐藏零件的密码。

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧
676585	686679	5755A9	5855A7	68556X	666595	57A699	586659
67A585	68A679	57A5A9	58X5A7	68X56X	66A596	576A99	58A659
676X85	686A79	575XA9	585XA7	685X6X	666A95	57AA99	586A59
67AX85	68AA79	57XXA9	58XXA7	68XX6X	66AX95	57AA99	58AA59



文/胡賦

铁钢战记

调色管家

KONAMI 公司一般是很少推出 RPG 游戏的，不过一旦出手，水平也很高。喜欢挑战 RPG 的玩家不妨买来一玩。

GB

厂商: KONAMI

类型: RPG

发售日期: 1999.10.21



开始菜单

ぼうけんをはじめ——开始游戏

セーブデータのコピー——复制进度

セーブデータをけす——删除进度

つうしん:たいせん——通信对战

つうしん:こうかん——通信交换

オプション——设备

バトラーフイル——图鉴

キャラクターフイル——人物介绍

サウンドテスト——音乐欣赏

状态菜单(按"START"键打开)

アイテム——道具

つかう——使用 すべてを弄——そうび装备

とくべつ——重要道具

ウエポン——必杀技

バレット——武装战士管理

セット——战斗阵容变更 データ%——吸收率

いどう——铁机兵能力使用

ステータス——状态

けいけんち——经验值 つぎのLVまで——升级所需经验值

パワー——攻击力 アーマー——防御力 スピード——速度

AI——智能 そうび——装备 ウエポン——必杀技

セーブ记录

战斗指令:

アタック——普通攻击

ウエポン——必杀技, 消耗 EP, 需装备武器

アイテム——道具

にげる——逃跑

攻略流程

欣赏完精彩的开头动画，进入游戏，发现自己「リユート」正在森林之国的城堡（サレーナコ）外。走进城堡内的酒吧，正与跳舞老人谈话间，一个失控的武装战士突然向城堡发动了攻击，人们都惊慌起来。见到情况危机，老人会将控制武装战士的装备アクティゴガン、データバレット和机甲兵タイタン交给你，并让你去阻止进攻。有了这些东西就可以出城堡作战了，这是第一场战斗，顺便熟悉一下操作好啦。取胜后，你会被两名士兵带入王宫，由于你的英勇表现王宫里的老人会拜托你去寻找失踪的リアラ公主，这样，你的冒险便正式开始了。

离开城堡，向南经过两座桥，来到山谷中的山洞（かーゴのもり），打败把守洞口的メット后，你的助手，机器人コペア会加入你，这样老人交给你的两个装备便都可以启动了，此后在战斗中就可使用道具きゅうしゅうだん来收取武装战士了。穿过山洞，在树林中找到一个秘密基地。在基地的主控室里发现了リアラ公主，リユート正要上前解救，没想到绑架公主的强盗イーグ从后门走了出来，没办法，为了解救公主，只好拼死一搏了。打败他后，与公主回到王宫，为报答救命之恩，公主会告诉你一些关于传说中的武装战士ギガリツ的情报，为了寻找ギガリツ，リユート又一次踏上了冒险的旅途。

出城后，向西来到沙漠ゴダのサバク（按「SELECT」键调出地图画面，用方向键选择），穿过狭长的山谷，走到两座金字塔间。在右侧的金字塔里仔细寻找，最终得到神殿石门的钥匙（みつりんのカギ）。因森林之国修整一下，便回去北方岛上的古堡（ちやうじょうこく）了。由左边的楼梯向上，沿通道来到バトルーけんきやうじよ，进去后发现这里是一个宇宙人的基地，在古堡中部发现了一个小镇（ジャバーニこく），在里面可以打探到一些关于ギガリツ的情报，并在镇子中听到了一些关于ガライ的消息。离开小镇，再次来到刚才那个宇宙人基地，发现现已打开了，出门后，看见自己正站在一艘宇宙飞船前。进入宇宙飞船，将各层的控制电脑摧毁后，在最下层左边的屋里找到密码，输入顶层的计算机后，便可进左边的门了，在里面可以找到很多道具。在最下层右边的屋内会遇到ガイ，他见你正在寻找ギガリツ，非要试一下你的实力，取胜后，便可去南方的森林地区（サヴェンランド）了。

在森林中找到神殿（リゅうのほこら），刚要进去，又遇到了メット，二选说，将其击败。用先前得到的钥匙打开石门，穿过层层阻碍来到神殿顶部，在此遇到了怪兽ヒュウ，将其打败后，取得了第1块能量宝石（ギガストーン）。走出神殿，来到了位于大陆东南方的小岛（ブルーベールのうみ），在岛中央的城镇（みずのまち）得知ギガリツ被放置在镇子西北角的堡垒里。于是，リユート迫不及待走进堡垒，首先在地下室找到大门钥匙

さいだんのカギ，打开左边通道的门，在里面找到牢门钥匙（ろうやのカギ），接着在右边的通道里一路过关斩将，将管理员グラバ从牢中救出，为7报告你，他会将牢右边的密道打开。沿密道来到堡垒中央的大殿，打开宝箱却不见ギガリツ，突然后面杀出一个人，向你发动了攻击。打败她后，还会作一下自我介绍，原来她是ギガリツ的守护者，在不久之前，ギガリツ已被强盗イーグ强走了。在谈话间，刚才那个管理员也赶了过来，他会将第2块能量宝石送给你。

离开堡垒，在城中修整一番后，走出城镇。真是冤家路窄，在城外遇到正遇上选定的大盗イーグ，又免不了了一场激战，取胜后，正欲将其生擒，没想到海盗スタン将他救走了。怎么能放过他们，此时应吸取铁机兵ジュウタートル，在有「B」字标志处，选择状态菜单中的いどう便可在海中行动了。リユート跟着追到了海上，在南海面上发现了一艘海盗船（かいぞくせん），在船舶中找到海盗スタン。见到リユート，他竟然拿出ギガリツ，在此危急时刻，ウエル及时赶到，将ギガリツ打了出去。打败海盗后，发现ギガリツ失控飞离了船舶，リユート本欲将其制服，但因实力不济，只好狠狠眼睁睁离开了小岛。

为了追踪ギガリツ，向来回进来ワイルドヒル山，在这里可以吸收到具有飞行能力的铁机兵，如此一来便可以在空中飞行了。在山顶的ジュエルシティ踩右上方的洞穴里可以找到先前遇到的太空船内的计算机密码，这样就可以打开太空船顶层右边的那扇门了，但里面只有一些道具。回到ジュエルシティ踩，在右上方的山洞里拿到メロディストーン后，乘铁机兵飞到北方山上在数第四根石柱下，由洞口进入，在途中打败メット后，来到空中。向南飞行，在ロンド家用メロディストーン换到リズマツタック后，去西南方的圣柱，按上、下、左、右的顺序依次打开四根圣柱的开关，圣柱西北方的空中神殿就会显现，需在30秒内（真实时间）找到神殿。从中取得スタージュエル后，便可去北方的ブラッドキヤニオン山谷。

在山谷中发现了はしきのまち情報，进去后，看见的是一片凄凉的景象，从城中的幽灵处得到一些情报后，沿道路向北来到ゴーストキャッスル古堡。在古堡内的正殿可以找到幽灵（キングのタマシイ），十分艰难地打败它后，它会将一些关于ギガリツ的消息告诉你，并会给你第三块能量宝石，之后，便消失在空气中了。离开山谷，向北行进，到达北方的スノーランド。在岛上的ホワイトタウン得知，只有用铁机兵アンフィホース才可穿过北方的冰地，还等什么，赶快收取吧！有了它，便可向北穿过冰地，抵达冰雪之塔（やみのきやうでん）。在塔中，依次找到二把钥匙（ユキのカギ，こおりのカギ、フキのカギ），打开冰门，顺着梯向上来到塔顶，打败ガライ后，他会警告ギガリツ逃走。匆忙之间，他将能量宝石丢在了塔中。得到第4块能量宝石后，终于可以回去ちやうじょう岩洞里的魔宫了（ダロアじよう），打败把守魔宫的ルゴル后，机器人ヴィー会来告诉你能量宝石的秘密，只要集齐5块，就可以进入太空中的宇宙基地。

听到这里,リュート从ルゴル留下的宝箱中拿出第5块能量宝石,随着一道闪光,リュート被传送到了太空中的宇宙基地。在中心控制室里,会再次遇见守护员ウエル,为了检验你的实力,她向你发出了最终挑战。比赛比,谁怕谁呀!一番惊天动地的决战后,ウエル会十分满意地将ガン・キーユ送给你,接下来便是激动人心的通关动画了。

全图 PASS 后,发现自己又回到了森林之国,此时仍可继续玩游戏,目的依旧是收集5块能量宝石。与四位不同的 BOSS 作战后,就可以与传说中的武装战士ギガンツ进行最终角逐了……

文/董颖

技巧追加资料

1 在森林之国的城堡中有一个标有“BH”的房子,在里面可以对自己的武装战争进行调整,其功能类似于《口袋妖怪》里的“PC”屋。

2 在战斗中可以用道具きゆうしゅうだん吸收敌方的武装战士,当吸收率达 100% 时,就可以合成出所吸收的武装战士。如按特定的比例混合,将有可能合成出十分稀少的武装战士。

3 在通关后,将会得到ガン・キーユ,用它可以打开标有“1”字的门,以后每打败一位 BOSS,就可以得到一把类似的钥匙,分别可以打开标有“2”、“3”、“4”的门。

4 游戏中的武装战士主要分为五种类型,在图鉴中的排列顺序依次是铁甲兵(てつこうてい)、铁机兵(てつきてい)、兽战士(じゅうせんし)、幻兽士(げんじゅうし)、魔兽士(まじゅうし)。其中适应不同地形的铁机兵可使用其特殊能力通过平时无法通过的地方,到达新地点;而魔兽士是各种武装战士中最强的,但只有在通关后才有可能在特定场合取到。

5 机体装备合适的武器便可使用其独特的必杀技,具体各机体属性资料可在 BH 的主电脑查看。达 LV15 级时必杀技会升级,威力和 MP 消耗量翻倍。

6 战斗所需经验值分配原则是:单个出战得全部,多个出战平均分配,凡随行未出战可得 1/4,凡随在 BH 中的可得 1/10。这样的确方便机体进行合体进化,但不战而获的 LV UP 所提升的能力会低得让人难以接受,使机体整体实力大打折扣。因此凡你想启用的新机体最好用战斗来磨练,至少要渡过容易 LV UP 的前 8 级。

5 铁机移动能力附表,需在适当场景使用。

文/黄小宇、江海涛

机体名	相应地点
スカイキャノン	空中(くうちゅう)
ライナーデック	铁机(てせんろ)
アイアンクラブ	沼泽(ぬまち)
ジェットタートル	海面(かいじょう)
デーブシャーク	海底(かいてい)
マグマキャトル	地底(ちてい)
アンフィホース	雪地(ひょうげん)

魔界塔士 Sa-Ga

はじめる
つづき

© 1989 スクウェア

SA・GA 魔界塔士

日后在次世代上大红大紫的名作
浪漫沙加的第一作在 GB 上登场就给当时的人们了非常大冲击。

GB

厂商: SQUARE 类型: RPG

发售日期: 1989. 2. 23

沙加系列的处女作,多角色、真自由度的冒险由此展开

传说在世界的中心有一座塔,它能够通向天堂……

许多人都向往着天堂中的生活。于是,他们不断地向这座充满神秘色彩的高塔发起挑战……

现在,又一个勇敢的人开始了登塔的路程。

第一章 英雄的装备

游戏开始时在旅店旁边处找齐三位同伴,可是门被封印了,一开始就不顺利。在旅店内一个穿礼服的神秘人物提供线索:有一个叫 Gen-Bu 的怪兽守护着打开这扇门的“钥匙”,它在英雄雕像附近。于是,南下来到英雄村,这个村因村中的英雄雕像而得名。在村中打听到以前在雕像上的三件宝物:帝皇之剑、帝皇之盾、帝皇之盔,现在这三件宝物被三个国王所掌握。帝皇之剑就在小镇附近的城堡中,先去那儿看看,可是城堡内的武士把我赶了出来。东北方向还有一座城堡,里面的国王一脸忧伤的样子,原来他深爱的女友不知什么原因没了消息,国王承诺如果帮他的忙,可以答应我的任何要求。虽然帮别人追女孩子我并不情愿,但为了得到国王的帝皇之盔豁出去了。南下,经过几座小桥,来到一处村落,找到了那位“漂亮”的姑娘。原来,一个叫 Bandit 的怪兽强迫姑娘答应它的求婚,否则村子就会被毁。岂有此理,在西南方的山沟中找到它!洞中一些游走的怪兽,如果接触就会进入战斗,消灭之。这样姑娘和村子都得救了。来到国王处,按约定我得到了帝皇之盔。得到消息,听说帝皇之剑在西南方的一个国王那里,而且他十分阴险,想从它手里得到东西并不容易。城堡不难找到,城内有许多武士(同样接触会进入战斗),来到二层见到了国王。“除非你打倒我,否则休想得到帝皇之剑!”像这样强不讲理的家伙,就得教训教训他。得到帝皇之剑后,就剩下帝皇之盾没到手了。再次

- 1 人げん おとこ
- 2 人げん おんな
- 3 エスパーマン
- 4 エスパークル
- 5 おおひまわり
- 6 レッドブル
- 7 おおおとこ
- 8 ジンビ

来到英雄小镇的城堡内，径直来到国王处，没想到他身边的随从竟杀害了他，并且携带希望之盾逃之夭夭，随之而去，竟想用钱来收买我，真让我恶心，愤怒之下杀死了他。三件宝物集齐了，把它们装备给英雄雕像，得到水晶球——玄，则要离开，Gen-Bu 出现，一场战斗所难免了。胜利后，回到魔界塔，对着那扇被封住的门使用道具栏里 Sphere 内的水晶球——玄。门果然解除封印，真正的冒险才刚刚开始。

第二章 水世界

连续上了几层之后，又遇到一个门，古之被封印，要用蓝水晶才行。在另一门旁遇到了神秘人，他只需我说东练了许多。在塔的东南处有一个小镇，调查到这一层是由许多小岛组成这世界，大部分靠海底隧道相连接，如果要去更远一些的地方就要乘一种叫做“浮游石”的能在水上浮游的工具了，但大部分被别人占用了，只有一个地方能找到闲置的浮游石。经过几个曲折的通道，继续前进。向东北航行，来到一个大岛上的村庄，买到比较高级的装备，并得到情报。南边还有一个小岛，岛上住着 Ryu-o，他就是现在独霸天下的 Sen-Ryu 的兄弟，如果要去海底就得得到空气种子，有了它就可以在水下呼吸了。

南下在小岛上找到了 Ryu-o，他告诉我，南边还有一个岛，岛上长满了紫葡萄树，但只有正中间的那棵才长有空气种子。果然对着树调查得到了 AIRSEED。这下可以通过西边的旋涡到深海去了！在东边的小镇可以休息一下！

在南面的地道里有很多条岔路让你选，走右边数第三个。出了地道，东南方就是 Sei-Ryu 的宫殿了，在一层上边屋内得到 BLUEKEY。在二层最上面的门里有三件宝物，最下面的门是第三层入口。在第四层，屋内满水晶球。调查坐标为 (7, 7) 的水晶球，得到 REDORB 后 Sei-Ryu 出现。再次回到 Ryu-o 居住的小岛，他提出要 3 个 Long snord, 3 个 Goldhelms 和 4 个 Potions。天啊！我们一共才能拿 8 个道具，其实只要道具栏里有奋斗之剑 Battle sword，与 Ryu-o 交谈，这就会给你 BLUEORB。使用它就会得到水晶球——青。回到魔界塔，打开被封住的门，开始上面一层的冒险。

第三章 天空界

坚持不懈的攀登，来到第三个世界——天空界。从魔界塔出来后又遇到了那个神秘的人，他说这儿的统治者有一个守卫队，如果要想见到他，当一名守卫队队员是个捷径。这个提示很重要呀，事情有头绪了。出了魔界塔在旁边的村子里稍作休息，来到标有 PUB 的屋子里，里面全是守卫队的队员，他们很霸道的叫我滚出去，岂有此理，少说话谁怕谁呀！……战后，他

想让我也加入，我正求之不得。统治者叫 Byak-ko，他拥有打开通往上层世界大门的水晶球，他说只要我把一个叫 Jeann 的人带来就可以得到酬劳，但却没有提供任何线索。好吧，骑驶着飞艇四处寻找，在东北角有一块小云彩，其实是一个小村子，里面的装备还不错。再往西飞行，一块大云上有一个被树环绕的小房子，里面三个队员正在围攻一个女孩，英雄救美义不容辞。女孩说她的妹妹被抓到空中城堡里去了，并求我救救她。回到 Byak-ko 所在的空中城堡（在魔界塔西面）。在一间屋子里得到 WHITEKEY，用它打开最顶层的房门找到了妹妹 Mikellie，刚要用她去见 Jeann，Byak-ko 出现了，他已经知道我打败了 Gen-Bu 和 Sei-Ryu，对他构成了威胁。结果我被打入了地牢。打开牢门在最右面牢门处得到 REVENGE，打到几个狱卒后得到 JAILKEY，打开身后的门，骑驶着屋内最右面的飞船离开地牢。想飞回小房子看 Jeann 怎么样，却看见 Byak-ko 的空中城堡在那里，我有一种不祥的预感。果然小屋内空无一人，到城堡里找 Byak-ko 也没有。想再回小屋看看没有线索却落入了陷阱，中了 Byak-ko 的计。看来一切事都要在这里面做了一个了结，Byak-ko 杀死了 Jeann，这燃起了我的怒火，冲了上去，打散了他求了水晶球——白。于是，以悲剧的结局结束了这个世界的冒险。打起精神，前进！

第四章 大都市

费了好大劲终于走出下塔。这世界好像被原子弹炸过一样，满目疮痍，到处是废墟。如果在地面上走动只会看到 Su-Zaku，它像火凤凰一样，大部分武器打不到它，少数武器对它伤害也不大，不能硬拼，只好逃命。整个城市被恐怖气氛所笼罩，幸好夜有地铁。刚进入地铁通道，一个女孩叫我跟她走，还没搞清怎么回事，带路的女孩被二个怪怪抓住，英雄救美再次上演。原来她是想把我带到这里来——幸存的村镇去，在西边的一个地铁出口终于找到了这个镇子，在小镇的酒馆里想喝几杯，服务员却对我出言不逊，刚要和一个小伙子打起来，那个女孩出现并制止了我们。经过交谈，得知只要用一种装置把 Su-Zaku 从天上打下来，武器对它的打击就会有效多了，又得知东北方有个客栈，在那儿附近还有一个图书馆。So-cho 还送给我摩托，行动方便多了。在客栈上万的密室

里找到了机械师,但他要求用 Rom 装 BOARD。没办法去图书馆看看吧,经过查询在图书馆东十四步、北十五步的地方有个隐蔽的基地,来到此处,果然别有洞天。在一间屋内找到了 ROM,拿着它到客栈换回了 BOARD,回到小镇,与 So-Cho 约定明天一起去打 Su-Zaku。第二天一起来到了地铁通道里的原子工厂,为了让我继续战斗 So-Cho 献出了宝贵生命,最后来到一处死潭,终于找到了 ERASE99,并打败了机器人 MACHINE。回到镇子里,看到的是一幅尸横遍野的悲惨景象,又不见了 So-Cho 的妹妹 Sayaku,决定去镇子北面的大坡里去看看。在大坡脚下的地铁车站上上了一辆列车,走到尽头,找到了 Su-Zaku,正是它挟持了 Sayaku,使用 ERASE99,打退 SuZaku,这下可以公平的交易了。战后,在 So-Chi 的墓前从 Sayaku 那里得了最后一个水晶球——朱, Sayaku 发誓要做哥哥那样的人。

塔顶的游戏

继续向塔顶走,这次,没怎么费劲就来到了 Boss ASHURA 的面前,(注意:不要径直走过去,否则会掉到下层,从左边走)打败它并非易事。想再向上走却掉了下来,又回到了第一层,发现以南帮助、相救过的人都聚集在这里,神神人也来了。(道具店里的武器全都换了,非常的昂贵,但大多数不太好)重新装备一番后再次尝试,这次四颗水晶球都用上才打开了门,塔内状况与以前完全不同,过去打败过的 BOSS——复活,并以 II 代的身份出现,打败他们后来到最后一层(注意:来到这一层就再也回不去了)。本层非常空旷,在正北方向见到了神神人,原来正是这个叫 Creator 的人设下了这个陷阱可以到天堂的骗局,视人类为玩物,不能放过他,要让他为那些受苦难的人付出代价……战斗结束了,原来这是一场骗局,今后路在何方呢?

攻略提示

1. 日版游戏在此处就不管用,攻略流程相同。
2. 此作 3 种角色:人、超人、怪兽。其强弱不一,超人最强,怪兽次之,人类最弱(倒也符合事实)。每个角色有八档物品,人类八档全可装备,但有些武器用不了,超人可装备四档,另四档是魔法,怪兽八档全不可装备。
3. Position 是目前所在的层数,Maximum 是过的最高层数。
4. 重要道具如浮游石、飞艇、摩托等可无限次取得使用。
5. 在第二十层有一个大花园在左边有一个茅屋,与屋内人交谈可得到 XCLBER 50,在打 ASHURA 之前一间书屋里可得到 N BOMB,用它可打掉 BOSS 50 多点 HP。

文/祝大

Sa·Ga2

秘宝传说

はじから
つぎ

© 1990 スクウェア

SA·GA 2

秘宝传说

浪漫沙加的第二作在前作发售一年后再次登场 GB,在各个方面都有所提高,虽然还是 GB 初期游戏但制作水平也非常高了。真不愧是 SQUARE 可。

GB

厂商: SQUARE 类型: RPG

发售日期: 1990.12.14

身为主人公,通常是很不幸的,在静观事态之际,父亲交给他一 面せいれいのかみ(勤奋之镜,奇奇怪怪的名字)后就失踪了,精心挑选好冒险的伙伴准备出发吧(那面镜子的作用是查看各个世界所有秘宝的数目)。

旅途出发的村子里有不少主角的伙伴,去拜访他们是会有许多意想不到的好东西收到(其实也就是些干般ポーション什么的)刚要离开村子,老学究せんせい赶来,看来是不放心主角们,要护送,在村北的山洞里有不少宝箱,而出口处则有自领把守着,不过不難一击。

离开山洞,老学究也告辞了。城镇就在前面不远的地方,可以在那儿,的客栈休息一下,当然有钱才行。进到城内,可以找出行踪不明的父亲,可说两句又不见了。城内可以收集到有关伊西斯神殿(イシスの神殿)的情报,以及关于古代遗迹「こだいせいせき」的传闻。差不多了就可以朝神殿出发了。

神殿的神官凯(カイ)在不久以后会成为伙伴之一,但现他只提供一些关于父亲的情报以及古代遗迹的正确位置(岩石以东 3,南 4),另外在此可免费恢复体力(但超人或怪兽的特殊能力还得在客栈才能恢复)穿过神殿南边的关门就可以找到传音中的岩山,在相应位置可进入隐藏的古代遗迹。

遗迹共有 4 层,宝箱当然不少,但继续深入后发现已有人捷足先登,带走了一些秘宝,不过可以庆幸的是这儿没有自领。回去见神官凯,愿他加入冒险行列,再前往下一城镇。在那儿可以听到有关天之柱(てんのはしら)及阿修拉基地的传说。城里可以买到用于回复的魔法书,不过价格贵了点,还要让机器人配备火箭筒。

阿修拉基地共 5 层,在第 5 层有守护秘宝的首领,攻击力强,HP 却不低,仍可应付自如。除掉首领后,基地也崩溃了,通往天之柱的路已畅通无阻,而凯也回去了。

过天之柱进入下一世界:沙漠,沙漠之即(さばくのまち)位于天之柱南不远处。城内仍会遇上敌人,所以先到客栈休息一下,再去收集情报为好。酒吧内龙蛇混杂,是个不错的情报站,但要谨慎,不要过于相信散布谣言的人。一个叫巴登的人会指点你往阿修拉之路的路该怎么走。若位于城南,但由于沙漠地带景色荒凉单调,只能用仙人掌来指引道路,另外要小心流沙。

塔附近有一个阿修拉之町,町内烟火弥漫,战线不佳。在町内还得知

个叫蒙面人被阿修逮捕的事，如能救出它无异又多了一个伙伴。来到阿修拉塔内，在5层处就关押着，打倒木头人就可以救出他，「自然火魔法会是木头的弱点。」为了报恩，ふくめん加入冒险行列。在6层会得到他的武装。塔顶正是首领阿修拉的藏身之处，很意外地得知他居然是四大神之一「阿修拉，可波罗，维纳斯，奥丁」，要对付他，魔法攻击是行不通的，但如果全体队员HP超过100倒还有胜算。之后ふくめん离去，同时自动回到伊西斯神殿。了解情况后继续出发。

第3世界似乎是巨人的世界，因为此处有一个巨大的遗迹。而遗迹旁居然有一个现代人(?)的残骸きよんのまろ，不可思议。此处的关键是向邸内的巨人商店老板了解情况，不过必须得从后山进入，紧挨着去酒吧找一个叫原尼(ジョニー)的，而后便可以去东面的巨大的遗迹了。台阶甚是巨大，攀登不易，但也不必担心。在此可找到一条直通山顶的隧道，入口就在第一个台阶下。这儿有几座建筑物，但只有两座能进入。先去左下角即降，从门旁的小鸡切入，找到宝物后另一座。要找的缩小器「ちいさくね」就在架子上，可以从一旁的柜上爬上去。取到后立刻跑回第一世界的伊西斯神殿，与凯交谈后主角们的身体立刻缩小，并进入凯体内。分别从手、脚、心脏、胃部取得所需藏宝后再赶往酒吧。一切都是把守此处的首领マクロフージュ在作怪，他不能留情，解决了它凯也恢复了健康。

下世界是阿波罗的世界，此处要去的地方达6个之多。首先是阿波罗神殿。这儿的人们都喜欢阿波罗，但主角们却感到隐隐的不安。向阿波罗讨教一下，会被告知一些隐藏机关的线索。水中之火，山之风等。神殿以东是リンのまち，镇上有一个叫林(リン)的女孩，她的遭遇似乎与主角相关。林的家在镇北，家中只有一位卧病在床的母亲，林为母外出找药未归，去村北的山洞找找吧。山洞有南、北两个入口，而从南方入口进入，在地下4层可找到迷路的林(リン)，打倒出口处的自动机械人便可回村了。林的父亲也回来了，他竟就是主角的父亲，莫非……

根据阿波罗的另一个指示找到酒吧(リンのまち南)，打听到海底火山的情报后即刻动身前往，其正确位置是两镇一直往南。在海底火山内要小心熔岩，这些是会削减HP的，所以要及时回复。4层的聚水可作为回复点使用，善加利用。而要进入光之塔所必须的「真诚之眼(しんじつのみ)」就在此。

拿到真诚之眼后即可前往光之塔，由于拥有此物，就不至被邪魔眼的光迷惑而迷失方向。塔内有隐藏道路，留心一下。由于没有首领，相信接下来不会困难。收集齐秘宝就可前往下一世界。

此处是一个封闭的村子，听村民的口气，此处有一个极密的墓地，而在酒吧奥韵うしやのテマ就会出现隐藏的道路通往该墓地。试验一下，果不其然，却被其成员误认为敌人入侵而关入牢房，幸好父亲前来说明情况才还自由身。找到父亲后，正要休息一下，突然警报拉响，敌人真的入侵了。会合父亲一路杀到地面，整个村子已完全被毁了。敌人还留下人看守天之柱，正好问问他。了解后得知去向，立刻动身前往。通过天之柱找到

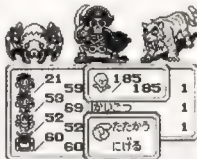
了那个自称オス的人，却意外地发现林也被他绑架到此。父亲不顾性命，勇敢地冲上前去，同敌人尽数回归了森林。一阵能量波动后オス复活，为父亲报仇！之后护送林回家，任务完成。

这次到了维纳斯的世界。征得ビーナス及神殿外オソノヒア同意，可以出关了。出城门在北有一小村，村里有个叫アントニー的，直觉告诉主角有一些事会发生在自己身上。村右的山洞有不少地方安置了铁门，看来有贵重物品保管着。一路前进，找到了出口，却发现通往ビーナス神殿，再次拜见ビーナス后回到山洞。在第一道铁门内打倒一只守墓兽后得到一把钥匙，这下那些铁门内的宝物都能拿到手了。回ビーナス城，与オソノヒア交谈中得知城东北方突然出现一座火山。受她所托前去调查，在进入火山后发现アントニー一直在后面悄悄跟着。不动声色，一直走到出口处，正要打开中间部口宝箱时，アントニー现身，并强行夺走钥匙。

追至神殿，不见其踪影。稍待片刻，他也赶到，跑得这么慢还敢当贼。真名其妙地与ビーナス动上了手，要当心她的ほの双攻击，另外跑高度的回避率也相当头痛。解决了她，城里不再有平民百姓居住了。

下一目的地也只有唯一的村子。再次遇上阿波罗，被告知要取得这个世界的秘宝，就必须赢得「赛龙」项目的胜利，赶快去跑一条中意的龙吧！当然价格越高的，跑得也越快。千万别轻视这个比赛，途中会遇到不少难缠的敌人。在取得胜利的同时，也得到了秘宝，这个世界的任务完成了。继续！

看起来像是到了江户时代，共有5座建筑物。えと城中的桥上聚集了一群武士，似乎善类。上前询问，言不合即大打出手，幸好一个叫おたまた的女子前来解围。おたまた就住在城内的村内，出于礼节总该去拜访一下吧。而后赶回えと城，与武彦老掌柜おやじ见个面(绕过柜台交谈)后来到城东南的港口。顺便问一下えとばら就可以直接上船去了。在船底舱撞见おたまた村中的老师ローニン与おたまた在此幽会，原来他们是一对恋人。聊了几句借上おたまた去见大名，大名御座于港町以西。见过大名，忽然一大帮人出现，一番纠缠，被おたまた带回家中，随后でんぱち也赶到，但已身负重伤。他让主角去武彦老掌柜おやじ，不料扑了个空。在店内发现间地下室下去瞧瞧。不料此半令两主角们在无意中听到了えちごや和しようぐんの密谋。止想听个究竟，已被他们发现，えちごや害怕泄密，企图灭口，结果当然是以失败告终。回到おたまた村，留下おたまた照顾でんぱち，由ローニン出马帮助消灭えちしようぐん。



不出意外,在其城堡中轻易打倒他后,しようぐん喚醒おこしよ,在屋頂与其展开一场惊天动地的决斗。(顺便提一句,调查屋顶上的鲤鱼状魔物与之战斗,有什么作用就不知道了)

打倒了おこしよ,即可前往下一世界。除了一个山洞いじわるなダンジョン以外什么也没有。山洞入口附近可以得到秘宝てんしのつばさ,作用是移动至曾去过的村庄。洞内可拿到グングニルのヤリ,攻击力极强,建议配给机器人,这样可以使用任意杖。出口处的妖精会问你是否要出洞,真是烦透。

终于到达了天界。其中オーディン神殿连接了两块云层,而要通过只有打倒奥丁神,不过此后再也休想复活了。到了天界另一半,找到东北方的梯子,继续前进。

又见到了アポロン,这次他再也不提供任何帮助,相反还派出手下的神鸟袭击主角们。虽胜出,秘宝却被一掠而空,同时也见到了从前的朋友カイ,おたま等,还有……父亲!在父亲交战的交谈中得知秘宝并不是只有76件,还有一件就在这个世界的某处,前面不远处就是さいごのまち,买装备,睡个好觉,去东南方的山洞寻宝。洞内并不复杂,最深处以一台デスマシーン机械守护着最后的秘宝めがみのしんぞう。拿到手以后回到与阿波罗见血的地方,进入天之柱,一直来到阿波罗面前。阿波罗很强,作战胜利实属不易。但主角们已经历了那么多惊心动魄的战斗,不会就此放开的。先不必急着攻击,等待几个回合后(为避免浪费,可选择逃跑指令)他变身成战斗模式,可以放进攻了。仔细分配任务,耐心与其打消耗战,胜利属于我们。战斗进入尾声,阿波罗已被打得狼狈不堪,但顽固的敌人“却想与主角们同归于尽,幸父亲发觉,上前替主角们挡住了致命的一击。阿波罗倒下了,父亲也倒下。此时めがみ复活,并告知只有能破这儿的防御系统才能使一切都结束。暂时告别父亲,与めがみ一起去完成这最后的任务。找到防御系统后,发现有两套,于是与めがみ各自对一真,轻松地就完成了任务(以魔法攻击将极其有效),告别めがみ,乘上左边的“电梯”回到与阿波罗战斗之处,此时父亲已经复原了。又回到了故事开始的地方,这次父亲再也不会离去,永远在一起了!

游戏中应注意的地方

1 既然名为《秘宝传说》,游戏中当然会得到大量秘宝。其中大部分可装备,不用实在可惜。

2 主角们和族共有:人类、巨人、机器人、怪物四大类,成长方式各不相同。

怪物:吃肉成长,肉块可在战斗后得到。

人类:不断地战斗。

机器人:完全依靠武器装备。而可装备数量有限,注意合理配置

超人:战斗后随机产生,但更依靠武器装备(例如攻击力低,但装备武器后实际战斗效果不低)。

サガ
Sa-Ga
時空の覇者

はしから

つづき

● 1991 スクウェア

SA・GA 3

時空の覇者

在GB上的最后一款浪漫沙加,与第一作时隔两年,整体已经趋于成熟,所以游戏性自然更强,真是不可不说的游戏。

GB

厂商: SQUARE 类型: RPG

发售日期: 1991.12.13

行途中:

アイテム——道具

まほう——魔法

のうりょく——特技

ステータス——状态

そうび——装备

おまかせ——自动

セーブ——存档

战斗中:

たたかう——战斗

にげる——逃跑

おまかせ——自动

ぶき——攻击

のうりょく——特技

まほう——魔法

アイテム——道具

かわす——回避

まもる——防御

飞船上:

はつしん——驾驶

エンジン——引擎

ワープ——时间机器

ぶき——飞船武器

オプション——其它

设备(包括复原器)

天空、大地、海洋是我们驰骋的热土!

为4位主角取完名字后,便进入了魔界塔士的世界。本以为会是长长的序幕,却不料不向青红皂白,一上手即与敌人干上了。胜利后,发出原来是电脑模拟出的假想敌人,怪不得这么简单。而后被一老人带到村子西边的神殿,交谈后来到了飞船上,不过现在还无法开动,只好离开。先在村子周围打几杖,等到level up到5级左右(安全第一),就可以去大陆北方的塔了。至塔顶,得到一个魔法ムオン,给任一装备上,然后离开塔,在野外使用ムオン魔法,便会从天而降一座浮岛,可控制它载着主角们去别的大陆。

一直往南飞,可看见又一座塔,但不让进去。在塔西北方(即神殿西面)找到一个山洞,进去后发现原来是一个村庄。来到下万的屋内,与中央那人交谈,得到一个飞船装备。回神殿,却发现路口有一怪物所阻,打败它后进入神殿,在进飞船前,第5人离开。将刚得到的装备装在飞船上之后,发现此时机器人能开动了,可以去カコワープ,不容置疑,出发吧。

走出神殿,在东边的森林与一老人交谈后,他离去。用ムオン魔法在腾飞,到一个山洞,在打败一女子后,成为同伴。继续深入,见到敌头目后,与之战斗(使用第5人的雷系魔法攻击相当有效)。若战胜,则可得到一件飞船用的武器,回飞船(在山洞以西的村庄内道具屋可得到一个秘宝,装备在飞船上成为复原器。进入操作台右边窗室,可见到一架机器,屏幕显示的那

个角色会在站上去后恢复原形)。

回飞船后,却发现被自动带到山荆村庄内的屋内,与中央部人交谈可得到サモン魔法。再次返回飞船,回原时代,去山荆村庄,与下方屋内的人交谈得知此地的海上出现一座城堡。有必要去调查一下(同时得到とうのかぎ),但现在还不能去,先去一趟原先不允许进的塔(村东南面)。来到塔顶,战胜头目后得到一把钥匙(カオスのかぎ)。随后来到海边,面对海使用魔法サモン,于是主角们被一口气包围,来到海上(用A键切换“海面”或“海底”,B键上岸)。潜入海底,来到那个城堡处,找到入口。进入后使用钥匙打开里面的大门,经一路厮杀,来到头目处。与之战斗并取得胜利,可获得飞船的武器及时间机器配件各一件。

回飞船,乘时间机器出发去みらいワープ。出发神殿,往南至一塔,而后再往西,来到一处小岛,上岸后发现是一块墓地。调查第2拜左起第3块墓碑,它居然移开了,出现了另一条石路,于是众人来到了地下的村庄。在有星号标记的屋内与操作台后的一人对话后,出村来到北方的一座现代化城市(周围布满了雷达)。在同样有星号标记的屋内与人交谈,第5人加入,并得到了ロケットベルト。在屋内的宝箱里还可得到一个秘密宝カプセルホテル(装备在飞船上为睡床,可作为免费的客舱使用)。去该北的海底小屋内,得到了つうしんき。回神殿处,至上方桥的尽头处使用道具ロケットベルト,于是登上巨大的移动岛,来到一处云雾缭绕的山上。

在附近镇内更新装备后,向北方的地底宫殿出发,在这里找到了重要道具リモン。而后沿山路来到一处山峰,于是众人来到了山顶上的塔内。至顶层突遇一个怪物,于是众人追上去将打一顿,却一不小心掉下楼去,只有第5人幸

免,只见他独自一人,找出墙上的隐藏门,来到魔王ミロク处并与之战斗。众人赶紧追上楼去,找出隐藏门,来到ミロク处,发现デウォール已被打倒。众人热血沸腾,冲上前去,奋力打倒了ミロク,得到时间机器配件一个。离开此地后,使用道具つうしんき后,地上的神殿倒塌,飞船终于摆脱束缚,现出真面目。再使用リモン召唤来飞船回到了地上,来到都市。博士将デウォール修理(原来是机器人,白为自己担心了)好之后,来到飞船上,启动时间机器,去じくワープ。突然飞船发生故障,下飞船,跟着デウォール来到附近村庄。通过与村民们的交谈得知,在这个世界是不能使用ムオン和サモン魔法的。以桥后,来到一个村庄,发现这儿除了エイトール和几个木乃伊,其他村民都似乎中了定身术无法动弹了,也无法

说话。与エイトール交谈后,来到屋左的某园内,越过一处损坏的栅栏,到头调查那棵树,得到了またたび。来到村北方的商店内使用该道具,推开道路的门乃伊,来到头目处,打败它后众人得到ろうやのかぎ。

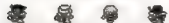
进入石塔的大门,与メシス交谈后,她加入。再回到南面的村庄,发现村民们都恢复如常,回东边的村子,坐船出发去下一站。

上岸后去西面的山界,在里面偷找到了メーサーほう外,还遇上了一眼目ベリアル。胜利后去北方的镇,与シャルス交谈,而后来到西南方的宫殿,发现有一头龙挡住了去路,在打倒它之后,仍是不肯让路。这时,幸好刚才在山上救的敌人赶来带走了龙,众人才得以进入。途中可得到まものむくろ,其后得到那几个机关,只要推动石头堵上水流即可。当所有机关都被破除后,宫殿旁的水域内的水全排干了,可以通行了。乘上飞船,正要往北飞,却被一阵旋风卷入风洞,飞船坠毁。众人侥幸生还,发现原来是条巨大的沙船在作怪。干掉它后,没了飞船,只好先步行至北边的村庄再作打算了。

在村内却意外地得到了一艘新的飞船,同时在博士屋内更找到了新的引擎和武器ステルスバリア(装备上可回避敌)。此时已可不受水的限制,只不过还不能飞过山,此后要去的还是风之石万的山洞,交谈几次后,道具商、魔法商人加入。此地石万海上有一岛屿,在海上的村内可收武器商人,并得到圣剑エクスカリバー。而后去海上的云之国,与国王交谈可得到通行证(つうこうてがた)及飞船武器タキオンほう。与国王前的人交谈,防具商人加入,至此飞船内可谓一应俱全了。

来到海上的一座小岛(占地4格)。进入岛上的村子,将通行证交给守卫,第5人离开,デウォール再次加入。进入异次元入口,来到异次元空间,

西南方的魔法店中有许多道具,包括重要道具またたび。进入附近山洞,发现是一片沼泽(会不断流血,注意回避)。先别急找出口,此处可拿到好些道具。另外可找到一个黑色圆形入口,进入后发现是个秘密官殿,在此可找到メビウスほう及せいむのオイル。找到出口,来到一处村庄,但无论哪个村民,一交谈即开战。其实只要使用第5人魔法メタモル,将众人变成怪物模样即可。与长老交谈后,往西至两座并排的塔,在塔内拿到了かがみ。继续往西,至桥处与守桥怪物交战,通过他后上桥,离开异次元。在镇子右下角屋内与男主人交谈后,得到了つるぎ。而后去村东南方的山洞,见到头目ボルボック,此时デウォール出现,破坏了机器,众人则与头目战斗。胜利后得到ひこうエンジン(最强马力的引擎),而后ボラーニ加入,这时又登上飞船了。回飞船,若手头有リマサ,可与武器商交换得到まさ



メルロース こうけき
パタフライ



むね!。打几战之后再去见武器商,他会用**つるぎ、かがみ及まがたま**造出一把**剣くさなぎのけん**,至此一把最强的剑全部到齐。至于剩下人的武器可用**ソルモンソード**代替,威力也很强,而防具则会把**ちようごうきん**打造成**エイジス**。

乘飞船至左下角(异次元出口下方)一个群山包围的山界(所以乘飞船去),来到山顶一个类似回复点的机关处,启动机关,于是飞船前来,众人赶紧逃到谷底。飞船将山峰轰开,出现一条水路,找到一个扶梯上得岸来,来到山顶上的大魔宫。至二楼处有一个机关,通过启动可改变隔壁间地板的排列分布。而后从该处一个四方格的右下角一格跳下,正好落在二楼水池中的台上。进入其上的旋涡内,螺旋前进,途中打败了**ティール**后,便来到大魔王处。发现竟然是**ソール**(哪儿见过?),与之战斗,此时他不会攻击,放手攻击即可。随后**ラクナ**出现,将**ソール**吸入体内,这才是真正的大魔王,能否打赢看你的水平了(在与**ラクナ**的战斗中,当它少了一定的HP后,飞船赶来援助,而后它还会变一次身),之后就是大结局了。

RPG的乐趣尽在其中!“时空霸者”的要点与秘诀!

本游戏共有5大种族:人类、怪物、半人兽、超人机器,当吃下战斗后得到的怪物肉块或零件,可变成各个状态。值得注意的是,吃零件时千万看仔细,一旦吃错会变成机器,HP只剩下可怜的一点,MP变为0,死路一条。

迅速增长攻击力、HP,此技且不需见熟练级。先令某一人吃下零件,变成超人系**サイボーグ**,而后去购买现代武器(有弹药限制,用一发少一发的种类)。每次只买一发,装备上可见到HP、攻击力均增长几点。战斗中使用后,再买,再装备!会发现原先增长的HP、攻击力还保留着。再用掉,如此可迅速增长,自增长幅度随武器优劣而有人小不同,从最初の**かえんビン**(爆炸弹)、中期的**さいるいガス**,直至异次元世界可买到的究级武器**かくぼくた**(核武器)。另外即使战斗中使用后立刻逃跑同样有效。最后要注意的是:HP绝不少于999,攻击力也不少于99,只是不能显示而已。最终可达到的HP为2800左右,攻击力么,装上最强的剑,打大魔王,一击2200点左右,会心一击更有4500点!

好用的武器:**バイルドライバ**,25000元一件,超人系适用。随攻击力增加而增强威力,可用至最后的异次元,最强状态时,超1300点左右。

关于宝物:在游戏中,可找到许多以1结尾的道具,别丢掉,有大用。在后期,飞船内的商店处,可用来交换强力的装备,甚至通过两两不同组合,炼出强力的魔法来。

关于魔法:本游戏中,主角们的魔法并非通过练级学得,而得去魔法屋购买,或根据剧情得到,必备的有**以下****クアル**,回复HP,1级,**クアルラ**,回复HP,3级,**クアルガ**,回复HP,5级;**テレポ**,次元魔法,用于从迷宫中脱出;**エスナ**,解除一切异常状态,**ヒーラー**,全员回复HP。

给Z高达,Z高达出村后,走到19,71处,见到路牌上指示着“**カサレンゾア**”的方向,但却被一条道路阻隔过不去,使用“V”卡片,在河上搭起了一座桥。进村与村民谈话后,走到19,101处,发现原来挡住去路的那棵树不见了,使用“时局停止”,沿水路到达(9,12)处,一个秘密山洞(在此之前最好先准备两个“火把”),在山洞中得到1“电灯”卡片。“电灯”卡片的作用与“火把”一样,只是使用次数不限)。

走出山洞后,回到“**カサレンゾア**”村,与村民交谈后得知小丑和神秘高达绑架了一名村民并躲藏在“**ダラナダうこく**”村下方的山洞内。村民把“G”卡片交给高达,并请求Z高达把那名村民救回来,Z高达义不容辞地答应了,在“**ダラナダうこく**”村右下方下水,到达112,81使用“G”卡片,山洞大门打开了,在洞内搜索一番,最后找到了小丑和神秘高达。Z高达一见到神秘高达,立即向他进攻,神秘高达想不到Z高达攻击力竟会突飞猛进,于是先闪。Z高达非要追上去,却被小丑阻片。“简直是欠揍”,Z高达几下手就把小丑K得毫无还手之力,“救人要紧!”Z高达退出来,走去右边的密室,再向上行一格,把右上角的石块推升压住机关,这时人质自由了。Z高达赶紧去追赶神秘高达,穿过山洞,Z高达到了上方的一块块石块打碎,别进入去,只见漫天风沙,“哇!沙尘暴又来了。”马上装备“防风衣”,穿过风沙地带,到达11,121的山洞,进入洞内与神秘高达进行最终决战。神秘高达非常厉害,绝招数不胜数,要充分利用周围走运的补充物品,最好能取得“定钟”。战胜神秘高达后,小镇恢复了原来的和平宁静,而游戏亦到此结束。

要点

1 得到充足的金钱后,到“抽卡机”处抽卡,每次要耗费20GP,抽出来的卡片各有不同的作用。如有用的,可以留下,无用的,可到村子的“卡片交换屋”进行卡片交换。选择要交换的卡片,再选择自己觉得无用或不需要的卡片,只要交换卡片的GP总值大于要交换的卡片的GP总值就可以了。

2 在“卡片交换屋”中,有几种卡片是较为有用的,一种是价值100CP的卡片,它能使Z高达在一定时间内无敌,第二种是“定钟”,价值30CP,它能使敌人无法动弹,但我们的攻击对敌人亦无效。第三种是价值80CP的“雷管”卡片,它能使正面的敌人全灭,但目标除外,第四种是火把,在设有“电灯”卡片之前,它是必不可少的。第五种是价值50CP的“飞翼”卡片,它能使Z高达返回附近的村庄休息。(价值200CP的“补血卡”亦非常有用)

3 关于“地图”卡,在原野上使用时时显示的是卫星地图,而在山洞内使用时,则显示山洞的地图。

4 在游戏后期,在17,81处的下方有棵树,其实Z高达可以穿过那棵树而进入一条秘道,穿过秘道后与那里的一名高达谈话,可以使Z高达的攻击力大增。

文/江忠能 陈剑峰



牧场物语 GB

以模拟农家生活的育成游戏一直
是许多玩家梦寐以求的游戏类型。这款
登场GB的“牧场物语”更是将育成游戏
的诸多要素发挥得淋漓尽致，令人欲罢
不能。

GB

厂商:VICTOR 类型:SLG
发售日期:1995.6.30

为了继承爷爷的意愿，继承家族的牧场

操作篇

A键:动作、对话、确定

B键:奔跑、跳跃、取消

SELECT键:显示状态、按两下为选单。

呼唤宠物/呼唤马/精灵/状态显示切换

START键:换工具

作物篇

游戏初期以作物种植为主，先用锄头整出地来，然后买来种子撒上，每天浇水（在水池边可以舀水灌满），长成后就可以收获。种子的播撒范围为3×3格，如果都撒满，出苗后中间一棵会养不到，为避免浪费，最好在边上少整一格，作成二个凹型，站在中间一格撒种。作物收获后应扔进家门口的出青箱，每天下午四点会有人采收，钱第二天汇到账上。在这之后就别往里扔了，会烂掉，第二天再收吧。需要注意的几点是：不同季节的作物各不相同，如果撒的不是本季节的种子，就不会出苗，作物必须每天浇水，雨雪天可以免浇，但当天撒的种必须浇一次水，除夏天的作物之外，收获后必须重新撒种。另外，在家中看电视可知第二天天气。

动物篇

首先必须有一定量的牧草地，牧草无须浇水，可以开成3×3的块，最好连成一大片，便于收割。由于冬天不会长牧草，所以请注意储备，如果一时不备，可以先用饲料喂马。当牧草地达到一定的面积时就可以买鸡和牛了。

鸡屋右上角为草料槽，左下角为出青箱！牛屋同！，左上为食槽，右下方为孵化箱。每天喂食的话（投入食槽），母鸡（ニワトリ）就会下蛋，蛋可以扔进出青箱，也可以扔进孵化箱孵化，3天后孵出小鸡（ひよこ），小鸡7天后长成母鸡。如果忘了喂食的话，母鸡会3天不下蛋，小鸡会停止生长哦。

牛屋中每头牛都有自己的食槽，别搞错！牛的生长分为二个阶段：小牛（こうし），中牛（なかうし），大牛（おおうし），刚买来时是中牛。大牛可以产奶（用挤奶器），产奶量分为小中大15.M.L三个档，由“爱情度”决定。如果对小牛使

用うしのたね，可以使它怀孕，孕牛在牛屋右下方有专用食槽，须特别照料，21日后就会产下小牛。牛除了每天要喂食外，还要经常清洁（用ブラシ），和它们交谈（空手靠近牧A），帮它们去散步（推出门即可）。如果忘了喂食，牛会不高兴，后果严重，如果长久不清洁，可能得病，如不及时治疗的话，就会死掉（买葬费2000G），如果不和它们交谈，散步的话，就无法提高“爱情度”。

游戏初期会见到小马，不久后在道具屋可买到马鞍（2500G）。这样不仅可以骑马奔驰，而且它还是个流动出青箱。

精灵篇

工具房后面是小精灵的地盘，每天给小精灵一个蘑菇吃，和他的友好度会上升。他时不时会给你个力量之树的果实，也会带来超级道具。而且他可以帮你干活，只要连按两下SELECT键，选精灵（コロボックル），确定工作进度（ゆっくり慢/はやい快），然后关机就行。每24小时只能委托一回（现实时间），进展由友好度决定，也可能失败（本人认为失败居多）。

在小精灵那儿可以洗温泉浴，后期可以钓鱼等等。

小情报

从牧场左边出口出去就是小镇，其建筑物分别是：

★动物屋（どうぶつや）：买卖鸡牛，卖饲料等等。

★食堂（しょくどう）：卖食物（前两种是现成的）。

★道具屋（どうぐや）：卖道具，会不断研究出新道具。

★教会（きょうかい）：祈祷和算命。

★木匠屋（だいく）：卖木材，并且承接家居装潢工作。

★酒吧（さかば）：卖酒和饮料。

★种子屋（はなや）：可以卖作物种子和牧草种子。

注：除了酒吧是PM 5:00—AM 0:00营业之外，其余均是AM 8:00—PM 5:00营业。

评定篇

每年年末，主人公的爷爷会来作一次评定。之后牧场会扩大，新道具会出现。评定参考值：

牛的头数、鸡的头数、牧场面积（指用栅栏围起来的面积）、总出青量（指所有扔进出青箱的东西，包括作物、鸡蛋、牛奶、蘑菇、鱼、奶酪、黄油等等）、自宅的规模、牛的最高“爱情度”、金钱、幸运、吃过的力量之树的果实的数量、小精灵帮忙干活的时间等等。只要能得到ばくじょうマスター的评价就可通关，看到令人感动的结局画面。

资料整理

自宅的桌上放着一本家计簿：

うし牛 分别为名字、成长阶段、状态、产奶量

ニワトリ鸡 分别为成长阶段、状态

たべもの食物

すべてとじる 返出

譯者

联机后打电话即可,可以交换道具和动物。

事件篇

游戏中经常会发生一些特殊事件,为使各位玩家玩得明白,下面作一些介绍。

★郊游:春末小精灵的姑娘们会到牧场来郊游,选はい即可。那天晚上记得喂食洗水,别玩过了头。

★暴风雨:夏天发生,电视上会有预报,当天什么也不能干。

★地震:夏天发生,有强烈震感,地震当天去小精灵那儿会发生救助,精灵的事件,请用锤子。

★买鸡蛋:一般为秋天发生,当鸡蛋出荷量达到一定量时,会有人来买鸡蛋,并发生找钱的事件,请选はい。

★新道具的通知:当作物出荷量达到一定量时,道具屋主人会来通知新道具的开发进程,7天后道具屋会有喷水器(スプリンクラー)卖。

★送酒:秋天,酒吧主人会送新酒来给主人公品尝,第二年春天会来向不好喝。

★寻找小鸟ピーちゃん:冬天发生,在牧草取目显示屏上。

★拜年:第二年以后每年正月一日发生。

★寻找妮娜(ニーナ):二年春发生,在小精灵那儿。

道具篇

基本道具的使用方法就不赘述了,下面介绍一些后期出现的道具以及隐藏道具。

★药桶:防止牛生病,有有效期一个月。

★黄油机:将牛奶扔进去可制成黄油。

★乳糖机:将牛奶扔进去可制成乳糖。

★钓竿:在小精灵的后方湖中可钓鱼。

★钓鱼桶(ツルハン):在小精灵的左方湖中可以开山崩进,从而得到……

★超级镰刀:如果与小精灵的友好度达到一定程度,他就会向你借出镰刀。之后,委托他帮助你工作12小时之后,他会还你一把超级镰刀。

★超级锄头:同上,有效时间为24小时。

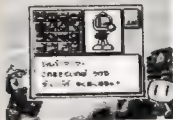
★超级斧子:地震过后,带上斧子到小精灵的后方湖中上方使用,斧子会掉进水里,这时水中仙女会出现并问你掉进去的是不是一把黄金斧子,回答否(いいえ),她会称赞你是诚实的人并送你黄金斧子。

★超级锤子:第一次修了房子之后,木匠就会送你超级锤子。

最后忠告:牧场生活应以轻松休闲为主,切忌劳心劳力,急功近利,有违本游戏的宗旨。

文/白锡春

炸弹人历险记 GB



炸弹人也是在FC时代就红透半边天的名作,这次GB版本是ARPG类型,不过由于是ARPG,所以在游戏中依然能将敌人炸得很惨。

GB

厂商:HUDSON 类型:ARPG

发售日期:1997.11.23

Hi, 地球上的广大GB迷好!我是来自“彭叽星球”的一名宇宙警长,名叫“彭叽曼”(翻译成地球上的语言就是为“炸弹人”的意思)。最近,我在执行一项特殊的使命,内容是捉拿 犯宇宙罪,并将这52名宇宙怪物从宇宙各地用我专用的“彭叽宇宙穿梭机”集中关押到“彭叽星球”去。

当我美滋滋地驾驶着穿梭机,看了一眼那些被关押的罪犯时,心里不禁想到回去以后我的职位、收入、还有爱情……

“什么?那是什么?”我突然发现在后方有四个正体不明的发光体直冲而来。还未等我反应过来,我的飞船就在一片巨响中分解了,坠向了“彭叽星球”(反应这么慢,还是宇宙警长吧!)。轰的一下,我失去了知觉,也不知过了多久,我苏醒过来,发现自己没什么事,但是罪犯全逃跑了。我走出残存的飞船环视四周,原来这是一个名叫“和平镇”的地方。但是在镇子的外面,由于怪物的作怪,充满了危险。对,为了恢复“和平镇”往日的和平,为了伸张正义,惩治罪犯,为了我能回到“彭叽星球”,我以“彭叽曼”节的名义发誓,抓回那52名罪犯,找回4个飞船引擎!

我先去镇中的图书馆转一转(OSI,里面有6排书架,分别介绍武器、装备的用法。有了这些常识,我向镇右边出发了。刚开始时,我只有—种炸弹作为武器,另外只有—种道具—笛子。无论在哪里,只要使用笛子,我就能回到镇中。(嘿,别忘了飞船旁太旁边的群羊兔子处可以Save。)

我从镇子左上的草原区域开始“工作”—收服那些罪犯(怪物),然后转战石上的森林区域,此后是右下方水塔区域,最后是镇左下的沙漠区域。没过几小时(写错了?是几十天吧!),我就将所有52名罪犯全部捉回来了。当然也找到了能够令飞船重返太空的4枚引擎。

此时我回到“和平镇”,我的飞船又可以开动了。按下飞船的“たびたつぞ”(启程)键,飞船又升入了太空……(嘿,事情还没完呢!)

接下来便是与最终BOSSカオスの决战,而后才是最终的结局。

炸弹专家的爆破心得

话题 1: 本游戏无论从画面、道具、还是迷宫内的机关设定都酷似任天堂的GB名作“塞尔达传说”。喜欢A·RPG的玩家这次可以爽快地炸一回了, 体验一下early版的“塞尔达传说”。

话题 2: 游戏中的炸弹与真实情况有很大差别, 请勿在生活中模仿!

话题 3: 当四个区域的BOSS都抓到后, 就可以乘飞船回家了。但这样是无法真正结束游戏的, 所以一定要将全部52名怪物全部俘获, 而后挑战最终BOSSカオス。

话题 4: 游戏初期时, 某些区域的怪物无法收服, 但这并不影响游戏的进程。待进入游戏后期, “圆圈炸弹”或“飞雷炸弹”入手后, 就什么都不怕了。

话题 5: 本文中“F~8”等表示座标数据, 设定为: 从左到右F~8, 从上到下A~H。

话题 6: 游戏中, 在每个座标点都能得到物品。如果你在某个点没有任何发现的活, 就一定要仔细寻找。例如戴上眼镜, 就是用铲子把地挖一遍。

话题 7: 本文中“?”的区域为笔者未能解决的地方, 望GB同好或某位炸弹专家来指点明。

话题 8: 此类游戏的最大卖点就是各种谜题和BOSS的消灭方法。下文特提供以下4则战BOSS的提示。

★战ウォーターコマンダー: 因其可发出水珠, 使自己的炸弹无效, 所以只要穿上跑步鞋躲避它发出的炸弹即可, 看着它被自己的炸弹炸死。

★战エレキコマンダー: 穿上快速鞋, 圆圈形的躲避它的攻击, 同时向它扔炸弹就能将其搞定。

★战ハリケーンコマンダー: 穿上快速鞋躲避其攻击, 同时用飞雷炸弹或圆圈炸弹还击。

★战パニングコマンダー: 装备上翅膀和金盔甲, 使自己一直浮于空中, 同时抓住机会一次设置两枚圆圈炸弹, 耐心地与敌人周旋。

ぶき(武器)作用

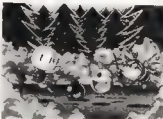
1. ノーマルボム(普通炸弹): 爆炸成十字型, 无特殊效果产生。对一眼前地的人有效。对空中敌人、水中敌人无效。

2. アイスボム(冰冻炸弹): 爆炸成功后, 对敌人产生暂时的冰冻效果。提示: 对某处的喷火敌人有特效。

3. ポイズンボム(毒性炸弹): 爆炸成功后, 使敌人行动变缓慢、迟钝。

4. せつちやボム(急速炸弹): 爆炸时间短, 小心别炸了自己。

5. のんびりボム(慢速炸弹): 爆炸时间长。提示: 与其他炸弹配合使



用, 可解决F8迷宫内的一个机关(同时炸中四个开关)。

6. ボヨヨンボム(蹦跳炸弹): 将其投出去的话, 打中障碍物会跳过去。

7. ためボム(蓄爆炸弹): 使用后将其举起的话, 可将炸弹威力最大蓄至第5阶段。

8. ドクロボム(骷髅炸弹): 爆炸后产生いろん! 异议! 的效果。

9. じらいボム(地雷): 敌人一踩上就爆炸。配合“翅膀”使用对付F4处的蛇效果明显。小心别自己踩上了!

10. サークルボム(圆圈炸弹): 爆炸成圆圈状, 对空中敌人特别有效。提示: B4处的树形怪物可用此炸弹解决。

11. ホーミングボム(追身炸弹): 对这种炸弹隔墙投掷的话, 会产生自杀爆炸的效果。

12. スピードボム(飞雷炸弹): 比一般炸弹轻, 可以飞速地向远处投云。爆炸成圆圈状, 在未得到“圆圈炸弹”前可用其解决不少问题。

13. アクアボム(水雷): 唯一能在水中使用的炸弹。

14. ラジコンボム(大集合炸弹): 集3张空易卡而成的炸弹。效果不明。

15. ライトボム(右旋炸弹): 投掷或落地时, 炸弹会朝右方转圈。

16. レフトボム(左旋炸弹): 投掷或落地时, 炸弹会向左转圈。

17. ヨーヨー(溜溜球): 投出的溜溜球碰到设置的炸弹, 可使炸弹移动。

18. 17(舞踏): 在四个炸弹人雕像前使用, 会使宝物出现。(C2, A7, E8, E11)

19. スコップ(铲子): 可用之铲地面积回复1个生命的迷你血块。有时也会挖到意想不到的宝物。

20. シールド(盾牌): 可用来防卫迷宫内及敌人射来箭。不过得注意方向。不是很实用。

21. バンパ(冲击手套): 可以使敌人被震晕, 也可使设置的炸弹炸飞。

22. ウイング(翅膀)可以在一定时间内使自己飞起来, 飞行时无敌。提示: 某些区域非常有用之。将之配合F9、F10使用, 即使BOSS都轻松搞定。

23. ジャンプシューズ(跳板鞋): 上下台阶, 跳跃1个间距时有用。122)未到手之前, 很管用。

24. ダッシュシューズ(跑步鞋): 加快行动速度。效果与装备中的“高速鞋”相同。

25. パワーグローブ(强力手套): 有了它, 可举行任何炸弹。再按一下即可投掷。提示: 在对付F4处的怪物时, 必须用到此武器。

26. ハンマー(锤子): 用其可消灭B5处的怪物。也可打樁子。

27. リモコン(爆炸控制器)与炸弹配合使用, 可制成遥控炸弹。

28. タックルベルト(腰带): 也将敌震晕, 也可在迷宫内撒开网。

そうび(装备)

1. シルバーアーマー(银盔甲): 穿上这种甲衣, 可使受到的攻击减半。是初期的常用防具。

2. ゴールドアーマー(金盔甲): 穿上这种甲衣, 可使受到的攻击成为

1/4。是中后期及打各区域 BOSS 的理想防具。

3. ミラクルアーマー (奇迹盔甲): 令“冰炸弹”、“毒炸弹”、“骷髅炸弹”对自己无效。

4. テレポアーマー (传送盔甲): 当主角受到攻击时,自己会在本处画面的某处出现,这样可去一些非常之地。提示:见 AI 的宝箱、水底、瀑布处。

5. てつぐた (铁履): 可使自己体重加重,对解决迷宫内的某些机关有用。但行动会很慢。

6. スピードシューズ (快速鞋): 加快行动速度。

7. ハイスピードシューズ (高速鞋): 行动速度达到最高,与跑鞋等效。

8. キックシューズ (踢蹴之鞋): 穿上此鞋踢炸弹就像踢足球一样!

9. ミラクルシューズ (奇迹之鞋): 穿上这种鞋,走石板也不怕。

10. めがね (眼镜): 可找到 4 个隐藏着的宝箱。[AI, D8, E3]

11. プッシュプレスレット (推物版): 可推动岩石牌,找到出路。

12. さんそボンベ (臭气瓶): 可以去井下及深水区寻宝。

13. ヘルメット (头盔): 可以自由地穿行在落石阵。

14. ランプ (提灯): 在某一处的迷宫内找到路。

15. フルファイヤー (最大火力): 爆炸效果达到最大。

16. レザーアーマー (激光盔甲) 最终 BOSS カオスの攻击减半。

敌人黑名单 (合计 52 人)

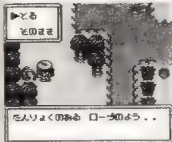
そうげんゾーン (草原区域)	4. モグモグ	9. スカルヘッド
1. バロム	5. カジウ	10. ブーヤン
2. ブロル	6. カメストーン	11. パビードラゴン
3. クリン	7. パドー	12. ラジボンジュニア
4. フニヤ	8. ヤドル	13. ハリケンコマンドー
5. ベギー	9. マッドフラワー	さばくゾーン (沙漠区域)
6. バクロン	10. デビルアント	1. ビグミン
7. パース	11. モスキラー	2. スネツキ
8. オニール	12. ブルブルーン	3. クリスタルデーモン
9. グレイン	13. ニレキコマンドー	4. ウサビヨ
10. イノツシ	みずほゾーン (水塘区域)	5. ビックリー
11. アーチャ	1. ピノキオン	6. ?
12. トレント	2. アイスモン	7. フライボール
13. ウルターコマンドー	3. マタンゴ	8. テイクペアー
しんりんゾーン (森林区域)	4. シーパルーン	9. ウォーキンハット
1. メカメカダン	5. デスパイダー	10. スパキー
2. シツコイン	6. ジュル	11. ファニー
3. サンディ	7. ガゴイル	12. エイティ
	8. カニバブラー	13. パーニングコマンドー

又/乃新

幸存少年

孤岛的冒险者

在海滩中被冲到孤岛上的少年,为了生存而在这块新的土地上奋斗,从题材上就很有新意。而实际游戏时也是相当不错的。



厂商: KONAMI 类型: AVG
发售日期: 1999. 6. 17

游戏中,玩家需要操纵一个在海滩中幸存下来的少年,在一座孤岛上求生,并设法脱出。而在脱出之后,可以产生 8 种结局,这里介绍的是第 8 种结局出路方法,这也是笔者认为最完美的一种结局。

要在岛上生存首先要注意自己的各项数值,当你站立不动或被 Start 键踢出菜单时,分别会有 4 项关键数值显示在屏幕下方 4 个石边。

★ライフ: 生命值,即 HP,降到零就 Game Over。

★F まんぷく! 满意度,会随时间推移慢慢减少,吃东西可以回复。降到零就会开始损失生命值。

★W(すいぶん): 水分,减少速度高于满意度,通过喝水可以回复。降到零就会开始损失生命值。

★T(ひろうど): 疲劳度。走路、钓鱼等行为都会令这数值提升,所以增长速度最快,一达到 100 就开始减少生命值。休息或睡觉都能令其减少。

此外,还有一些常用的日文需要记住:

★とる: 夺取,把物品放入背包。

★たべる: 吃掉。

★そのまま: 取用。

★そうび: 装备物品(仅限于可以被装备的物品)。

★はずす: 卸下已装备的物品。

★つかう: 使用物品。

★すてる: 丢弃物品。

★あずける: 把背包里的物品放进储物箱。只有在屋子里才有此功能。

★やく: 烧、烤。用来把生肉烤熟或引篝火把等。

★のむ: 喝水。

★くむ: 取水,把水壶灌满。

★もちだす: 把储物箱的物品放进背包。

按下 START 键可以打开菜单,而在野外的菜单功能要比在屋子里的时候少。

★アイテム: 物品。在野外最多的只能带 12 件物品,而屋子里的储物箱则可以分别存放装备物品、食品、一般使用物品三类物品,每类都能放 22 件。

★こうせい: 合成。分别选两样物品后会被问是否合成,如果不同意则

可以再选一样物品进行二项合成。

★マップ、地图。只能显示出已经到过地区以及目前在哪个区域。

★ちゆうだん、中断。可以记录下游戏状态，在提取进展的画面中选中ちゆうだんしたところから能读回，但又要断电就会消除。

★やすむい、休息。在屋子或野营所里才会出现的选项，又分为すこしたくさん两项，前者休息时间短，后者较长，对疲劳度有不同程度的恢复。

★ねる、睡觉。可以最大限度回复疲劳度，一睡就会渡过一天。

★セーブ、存储进度。

最后要提醒人家的是，满准备一本《鲁宾逊漂流记》作参考书（开玩笑的）。

孤岛生存指南（完美结局）

海难发生之后，小男孩コウ被冲到一座孤岛之上，一只小猴子对他似乎很感兴趣，但在コウ苏醒的时候就逃进了树林。

在沙滩中部的一个沙包内埋着コウ的背包，调查一下就可以发现，里面有小刀、收音机（ラジオ）和火柴（マッチ）把小刀（ナイフ）装备上，这样按B键可以作出双击动作，即能杀死动物又能割掉野草。在沙滩右侧的草丛后面有只水壶（すいとう），装满水之后可以喝三次。

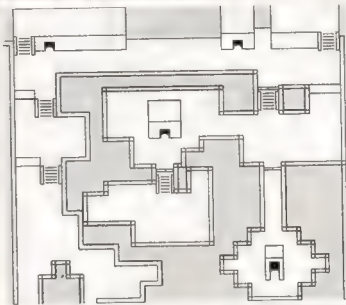
コウ拾起地上的木棍（きのぼう），然后割掉左边路旁的草丛，进入北边的树林。一上来就能找到木板（きのかわ），把木棍和木板合成得到枯木取火工具（ひつけどうぐ）。对看空地使用这件物品可以点燃一堆火，如果手头有刚猎到的动物鲜肉（にく），就能在火上烤成熟肉（やきにく），而鲜肉是不能直接吃的，而且容易腐烂成烂肉（くさったにく），烂肉虽然能吃，可是会减生命值！注意，凡是食物名字后面有くさった的就是已经腐烂了！

前进不久，コウ发现了一间木屋，休息一夜之后，便以这里为据营地，开始了对孤岛的探索。

次日，コウ割掉北边路旁的草丛，再向东来到河边，对着河水调查可以取水或把水灌入水壶（以后见到对河流取水都可以补充水分，但注意不要喝颜色发暗的脏水，否则会损生命值）。向东南方走就能到另一片沙滩，这里可以找得到弹性木棍（しなるき）和渔网（テグス），二者合成即得到渔杆（つりざお），对着有鱼跃出水面的河段使用有可能钓上鱼来，但几率较小，而且容易钓到小鱼。此处另有一棵大树，树下的小窝就是野营所，以后在其他地方还会见到这种树窝，如果来不及回小屋睡觉，野营所也是个过夜的地方，但最好先点上个火堆再睡觉，以免野兽的袭击。

穿过沙滩向东再向北，来到沼泽地带，来到这里就无法再深入了，只有地上的大木棍（おおきい ぼう）需要带走。

从小屋出发向西北方走，有一处路口被大岩石堵上了。用大木棍撬开岩石，向西走不久进入另一处森林。那只小猴突然冒出来夺走了コウ的背



包，并跑入森林。这里是个简单的循环迷宫，按照上、右、下、左的顺序走就会到达一小片野生的果园，小猴也会还回背包。在返回的路上，コウ从那棵大松树（じゅえき）上取得了松脂（じゅえき），它可以与木棍合成成火把（たいまつ）。

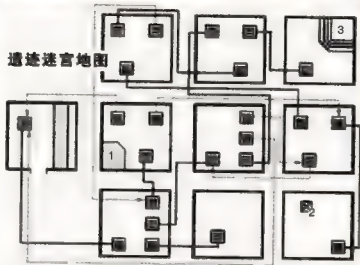
走出迷宫森林后再向北，钻进一处洞穴，然后先点燃一堆火，然后对着火堆使用火把就能将其引燃，从而使得洞野变大，也得以穿过洞穴。出洞之后向东走再钻进另一个洞口，在最深处找到铁片（くつへん），并与木棍合成成斧子（おの），然后装备上斧子砍掉洞口外面东边的灌木，对着地上的黑点调查便会取得一节电池（げんち）。

接着再向北走，前面的洞里躺着一具骷髅，显然是前车之鉴。调查它两次就会得到一本日记，里面记录着架设陷阱的方法：首先要找到绳子（ツタ），然后对着动物的足迹使用（注意不要站在足迹上用）即可。过一段时间再去，多半会抓到些动物。

出洞之后向西走，再折向北，用斧子砍掉路旁的灌木，最后取得一块菱形宝石（ひしがたのほうせき）。

需要注意的是这一地区有不少猛兽出没，例如野猪、狮子、豹子、熊、狼等，这类动物都有双击倾向，一旦被发现（头上冒出叹号），它们会主动进攻，如果用小手刀对付它们，多半会升天了，即使侥幸存活，也必然元气大伤。最好先用绳子和弹性木棍合成弓（ゆみ），再用木棍、羽毛（とりのはね）、尖石（とがたいし）进行二项合成作成箭（や），在带有箭的情况下装备弓可以对箭，这样能大幅度提高攻击力，而且能在猛兽靠近之前就将其变

遗迹迷宫地图



腐肉块儿。

回到小屋里，把电池与收音机组合，再睡一觉，次日清晨，收音机中就会传来海难救援组织的通告，对幸存者的搜索工作已经结束！コウ决定自制木筏求生。

回到最初上岛时的沙滩，已经有一大根木头出现在这里，于是它就成了木筏的主体，但要造出木筏还需要木料（ざいもく）、绳子和钉子（クギ）。木料必须用斧子伐木取得，而且只有小屋南边和西边不远的地方长有这种比较特别的树，钉子则能从散落在沙滩的碎木板上找到。只要用着这些东西调查那段大木头，就会自动组合上去。

忽然有一日风雨大作，眼看着小屋被搬去了屋顶，还把小猴子压在木板下。于是コウ用大木棒撬起木板救出小猴，从此小猴就成了コウ的伙伴。而修屋顶的方法与造木筏类似，以那个木板堆为主体，再加上周围的木板（いた）、一片大树叶（おおきい はっぱ）和钉子，最后去河边捡块大石头（おおきい いし），对木板堆使用即可。修完屋子再到沙滩上，对大木头用大石头，就会自动造出木筏。

另急着想，应该多作些准备。把那些由合成得来的物品放回小屋（有的不能拿出背包就算），再多找些食品，内一定要在上木筏前睡好，然后就能出发了（上木筏前可以选择是否带小猴走）。

不幸的是，小小木筏经不起风浪，コウ落水后又被冲到一个岛上。从沙滩处向南再向东，在路口处找到了星形宝石（ほし がたのほうせき），如果上木筏的时候没带小猴，则它会在哪里登场，并给主角一个椰子（おおきいきのみ）。再向东走，居然走进了一所船坞，停在这里的大船被七条锁链

锁着，每驶离时则起到了小屋的作用，当コウ把那块菱形宝石放入对应的凹口时，则连着船体的铁链就解开了，看来这种宝石相当于钥匙。

从船坞东南角的出口进入森林，注意用小刀割掉野草，找一根大木棒，然后向西南方走，来到沼泽地带，撬开西边的岩石令通道出现，走进去居然回到了原来那处瀑布，想不到一场风浪把コウ从岛南侧吹到了岛北端。

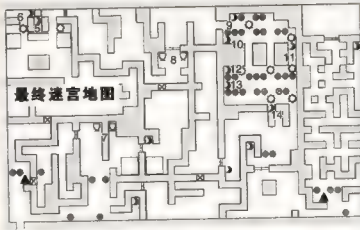
回小屋整理一下装备，接着再四处走走，发现环境已有些变化。在老宫森林的入口附近出现一堆烧过的树枝，调查之后コウ觉得还有其他人上岛了。向北走来到那个多洞穴的地区，在野宫所旁边出现了通往北方的路口。前进不久就是一个温泉，对一有助于减轻疲劳。由此向东直到悬崖边，在枯树桩上发现了圆形宝石（まるいほうせき），谁知一不小心让它落进下面瀑布中，被条大鱼吞下肚去。

コウ回到瀑布边，用渔杆钓起一条大便便能取到宝石（请一定要有耐性，本人曾连钓了4个昼夜，疲劳长到100，满腹降到零，这才感动上天赐了条大鱼！）。然后找到瀑布旁边山体上的裂缝，射上一箭令岩石滚出一条路来，然后再撬开两块岩石，就能到达瀑布后面的洞口了。进洞前除了要带大木棒，还需一根绳子，因为洞中有处地方要用绳子架起索桥才能通过。过了索桥再往东南方行走，撬开岩石，就能找到一把钥匙（しんてんのカギ）。随后折回向东北方走，在一处断开的地方用大木棒架成桥便可通过。

出洞以后就能去沼泽地带，把名字是「カサカサなくさ」的野草对乌龟使用，它们就会被麻翻成为桥（但自己先要吃一次这种野草，并被麻痹）。向东走直到海边，这里有块石碑，对着它使用水壶（壶里必须有水），便会发现上面刻的地图，而海边还有一尊少了只宝石眼的石像。

回到沼泽地带，先向南再往东，利用荷叶作船可以往来于几块陆地之间，同时不断撬走岩石，在小猴的帮助下拿到一片荷叶（ハスのハ）。在中间

最终迷宫地图



的某块陆地上使用荷叶(走到那里时コウ会说话),乘上它便可取得正万宝石(しかくいほうせき)。同时,沼泽中的水流走了许多,那个原来闪光的地方已露出水面,从而能够轻易地取得铁块(くつのかたまり),它与棍合就是把锤子(トンカチ)。

备好食物水,从沼泽地带东南角进入沙漠,在东南万宝入口不太远的地方有个闪光点,调查它即得到项链(ペンダント)。而在东南方较远的地方有3尊石像,左右两尊分别面向西和东,中间的面向南,用锤子敲开中间的,宝石眼(ほうせきのめ)也到手了。

对海边那尊穿眼鼻的石像使用宝石眼,海水应声分开,闪出一条小路,通往放着三角形宝石(さんかくのほうせき)的台座。

コウ在返回船坞的路上发现了晕倒在地的ナミ,并将她抱进驾驶室,然后找来一种叫作「ボコボコレタきのこ」的蘑菇,煮熟之后喂她吃下(也是先要自己吃一次,确认它可以回复生命值),而ナミ终于醒了过来,并把自己找到的椭圆形宝石交给コウ。

从这时开始要不断地各种物品送给ナミ(对她使用即可),首先是项链,其次是各种食物(有电能作用的除外),还有那些乱七八糟的东西,比如木棍、棒球(用木棍与小石头いし合成)、扫把(用木棍与稻草かれくさ合成)、跳绳(两根木棍加一条绳子)、面具(羽毛与木板合成)、鞭子(绳子与木棍合成)、毽球(用绳子与羽毛合成)、简易项链(羽毛与小石头合成)、演奏石(用两块小石头合成)。直到每送她一样物品,她头顶上就冒出个心形标志。

喂足了ナミ,再把宝石逐个放入凹穴。当最后一块宝石放好后,遗迹的入口终于出现了。穿过以前那片迷宫森林,用钥匙打开大门,コウ走进了遗迹。首先在东北角的小屋二层取得一块图板(パネル),注意在二层有陷阱,应按左两格、下一格、左一格、下一格的顺序走。然后进西北角的屋子,把右边的拼图拼成左边的样子,最后嵌入刚得到的图板,太阳之钥(たいようのカギ)就会出现。用它打开东边的门,再向西进入另一个迷宫。在①处的水池里放有星之钥的右半边(ほしのカギくみぎつ),在踩下②处的按钮后,③处的月亮之钥(つきのカギ)才拿得到。月亮之钥可以打开迷宫南边的门,在④处的草丛里藏着星之钥的左半边(ほしのカギくひだりつ),用左右两半合成的星之钥(ほしのカギ)打开东边的门,即可进入最终迷宫。

这个迷宫要注意去踩月亮形的开关,令各道石门开启,还要用锤子砸开某几处墙壁、用大木棒撬开岩石(详见配图)。⑤处的开关需要蓄射,才能去踩⑥处的开关,然后再射一下⑤便能继续前进。在⑦处要用水壶里的水洗灭两个火盆,而在⑧处则须用钻头取火工具点燃两个火盆。开关9至14的踩踏顺序是:9、10、13、12、13、11、14。后面的透明迷宫请注意看配图。冲破重

重障碍,コウ终于拿到了月形宝石(つきがたのほうせき),同时,一道通向船坞的门也打开了。

安好最后的宝石,コウ和ナミ以及小猴子一起离开了这座孤岛,在海边,他们回忆起岛上的一幕幕往事……十年之后,教堂中要起了婚礼进行曲,コウ和ナミ正跟着牧师念出誓言。

备注 本游戏每达成一种结局,就出现一部分图案碎片,只有8种结局都达成过之后,一幅图片才能拼全。



女神转生外传 II

以故事仲魔并进行神魔合体为卖点的名称在GB上推出了第二弹。虽然是在掌机上的游戏，但制作很棒的很行。

GB 厂商:ATLUS 类型:RPG
发售日期:1993.2.23

行走时指令介绍

- まほう——魔法
アイテム——宝物
つかう——使用 そうで、装備 わたす、转移 すてる、丢弃
たいれつ——队列
よぶ、将魔物同伴调入作战队伍
もどす、解除 いれかえ、替换 はずす、解放 いちがえ、排序
ステータス——状态
システム——系统
セーブ、存档 メッセージ、速度
- たたかう——战斗
こうげき、攻击 まほう、魔法 アイテム、道具 まもる、防御
はなす——交谈、成功后会出项下面指令
なかま、录用 おかね、交钱 アイテム、交道具 たちさる、解放
にげる——逃跑
オート——自动
みかた——状态
たいれつ——队列
よぶ、调入 こうたい、替换(每回合一次) いちがえ、排序

角色升级时指令介绍

- たいりよく——体力 ちりよく——智力
ちから——力量 すばやさ——速度 うん——运气

2000年后,世界再次呼唤救世主的名字

在ユーリのもり,与山洞口魔物交谈,选はい后,进入山洞,可得到サーベル(武器,军刀)、かれのふく(防具,皮衣)及100元钱。来到西南方的イン村,去左上角屋内。与ラルサ交谈后,来到村上方的花园里,而后得到了道具ペンダント。在离开村子之前,ラルサ加入。在村周围路上,4.5级,接着来到北面的ベルクのどうくつ山洞。在洞内可找到一只魔兽,战胜它后,

回到了アイン村。与老匠者メドク交谈后,回到ユーリのもり,发现这儿已经重兵把守。进入山洞,打败一个士兵后,所有的卫兵都离去,在离开村子之前,ラルサ独自离去。

回到アイン村,在武器店门口,エサウ加入,于是第一块大陆的任务便完成了。此时可去更北のみなと,搭船来到第二块大陆。

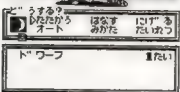
上岸后,向东北方来到ピクシーのむち。遇见一个士兵正取猎精灵灯,打败它后,应妖精们的请求,派了手下 一位魔兽同伴留下,帮助它们镇守村子。穿过隧道,众人来到シンドン町(此处有可供魔兽们合体的场所)。制作点,继续向北行路,过桥后来到了エサウのこもよう。刚进村时,エサウ会一层离去,而正当要进入上房屋内时,他却又突然回来了(此处有可供魔兽们升级的场所)。出村后,向西北方来到一个隧道,但因没有钥匙,没法打开这儿的铁门,只好回到エサウのこもよう再想办法了。再次进入村北的屋里,与人交谈后得到了カギ,这下可以打开那扇门了。但别急,先去西方的エブラ村。在花园里再次遇上以前在

アイン村见过的两位魔法师クラウ和ソディア,二人加入。于是四人穿过隧道,来到一处废墟。来到二层,在下方那块异色的地板处,クラウ施展魔法,由此得到了アクアのちから。回到エブラ,进入花园,クラウ会对大树使用アクアのちから。然后来到マナセ(绕行至西北方),乘船来到マゴクのまち,将两个背着箱子的人护送回来。回到エブラ,进皇宫,从国王处得到了てがみ。然后去南方的シツパル,打点完后向村西的ベクレルこうざん洞窟出发,在洞窟得到了マグネタイト。

回シンドン,搭船来到ブルトン,在村中央大屋内与人对话后,那人离去。由此,便可以进入村子下方的塔内,在塔内救出サファイア后离开。回ブルトン后サファイア加入,エサウ离开。用瞬间移动魔法来到マゴク。在村口,クラウ和ソディア离开。进入皇宫,发现国王不在,正当要离开,国王却和メドク一起回来了。在密室与メドク交谈的结果却是被打入大牢,幸好ガンズ赶来相救,终于脱出。于是回到シンドン,搭船来到テュロス(若此时去エサウのこもよう,可得到2只30级的魔兽)。行至北方的リュカオンこうざん(途中可在リュカオン制作休息),在洞窟内,エサウ会一层加入,

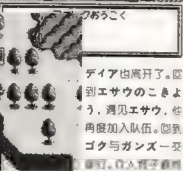
但在战胜皇后又会再次离去。

回到テュロス, 乘船去ヒュパティア, 却发现ヒュパティア已成废墟。在村西北方的ギースとりで洞内见到了ラルサ和儿时一起玩耍的宽体リレオン接着, 又在内室见到了メドク。在干掉两只魔兽后, 离开山洞, 回到港口, 乘船去ゴク。在洞内调查情报后, 出村穿过隧道, 来到了山顶上的セイレムだいち, 在塔内再次遇见メドク。从塔内出来后, 回ゴク, 在港口乘船去エリドウ, 在村南边的废墟, 遇上了クラウ。进入其身后的建筑内, 遇上ソディア正在劝阻小孩进入。二人加入后, 在井的深处挺进, 在最后竟发现是大魔王ガイア。不过幸好现在只是它的第一形态, 并不很强! 虽然, 两击可干掉一个己方战士!。终于将它打倒, クラウ与ソ

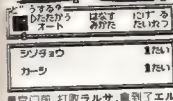


マゴク, 去岛西面的カノツサのしま, 干掉守卫, 与ガンズ一再次相遇。二话没说, 他即与ユーリ单挑, 打败他后, 他再次加入队伍。

众人回到マゴク。入皇宫, 打败一个小喽罗后, 进入内宫。却发现国王已被害, 于是与凶手展开激战。胜出后, 来到内室, 看到了倒在地上的国王, 还有ラルサ。与ラルサ交谈后他离去。在客栈休息一下, 来到ゴク西方的ちいさなむら! 岛上另有一个四周被树木包围的山洞! 在武器店买下スターナックル。接着来到岛东边的另一小岛, 入山洞。在洞深处一个球状物前, 凭借スターナックル得到了ラビス。然后绕行至东南方的一块大陆, 来到



ディア也离开了。回到エサウのこきょう, 遇见エサウ, 他再度加入队伍。回到ゴク与ガンズ一



先回ブランティカ, クラウとソディア加入, 然后去マゴク说服ガンズ一加入。此时前去第一块大陆港口みなと东边的岛上! 岛上有一建筑物被六个小山包围着, 在这里五位战士都学会了合力技フォース魔法! (要两人同使才有效, 攻击范围, 故全体)。再去一趟エサウのこきょう, 调查大树。去屋内与エサウ交谈, 并跟他出屋, 于是他加入! 同时他也学会了フォース魔法!。其后要去的是エブラ和マゴク, 分别调查两地的古树, 最后在ブランティカ的古树处得到了打开皇宫大门的关键钥匙のちのひかり。其后便是与大魔王ガイアの最终之战, 这次可是第二形态, 没有六、七十级, 能取胜的机会很小。接着就是大结局了, 努力吧!



经验补充

1. 在通关后的主角界面时, 被A键可继续进入游戏, Level、金钱不变, 不过并非从头开始, 此时可在4处得到超级魔兽: ①ゴク西南面的岛上的ルシアエリウム山洞村庄, 120级的テュロス村, 给魔兽升级的那个人。100级④ブランティカ村大岩石方屋内, 120级④ブルトン村下方塔内, 100级。另外可在エブラ村得到一只蛋。
2. 善用蛋(たまご), 虽HP只有1, 但谁也无法杀死它, 可用来当挡箭牌。
3. 关于合体。开头虽有合体场所, 但后期サフィア学会会合体魔法(コンバクト), 更可练出超强魔兽(看运气, 月的盈亏等)。
4. 关于升级。魔兽的升级不能超出主角的等级, 可在主角们升5级给他们提一次, 且去领回时先Save一下, 因为有时会把魔兽们删掉了。
5. マグネタイト道具的宝物, 可用起来在某些山洞里交换其他道具。
6. 还有些山洞里, 会有宝物商人, 若按要求找到宝物(末尾标字的即), 会得到魔兽作为奖励。



口袋恋爱

自从宠物蛋大获成功后,许多厂商都推出了随身携带育成游戏。而KID公司的口袋恋爱以其出色的情节获得好评。

GB

厂商:KID

类型:SLG

发售日期:1997.6.23

操作指令说明

开机进入游戏后,会让玩家选择しーでーとの、りんく、若选择りんく(しない(不连))则可跳过序幕中各人物的自我介绍,若选择りんく(连)则必须强制性观看完序幕才能进入游戏。

すたーと:START,从头开始。接着依次输入姓(みようじ)、名(なまえ)、昵称(につくねーむ)、生日(うまれた日)、血型(けつえきがた)而后按A键确认,若要更改,按B键返回,重新设定。つづき:继续。

进入游戏画面出现的菜单:

屏幕上:日期,金钱

屏幕正中:当日起一周内(除日曜日)

上下午活动的安排

屏幕左下:状态栏

がくりよく知識 きようき灵巧 かつこう外貌 けんこう健康
たいりよく体力 センス感觉

屏幕右下:活动安排

★べんきよう学习:知识UP、健康DOWN、体力DOWN、感觉DOWN、灵巧UP。
★みだしなみ梳理:外貌UP、健康DOWN、感觉UP、知识DOWN。
★くらぶ俱乐部:かなりがんばる参加活动、このくらぶをやめる退部。
(いご俱乐部、やきゅう野球部、しゅげい手工芸部、ばすけつと篮球部、いかい英语会话部、きつか足球部)
★からおか卡啦OK:外貌UP、知识DOWN、体力UP、灵巧UP、健康DOWN、感觉UP。
★げーむ电子游戏:外貌DOWN、灵巧UP、健康DOWN、知识DOWN。
★あるばいと打工:知识DOWN、外貌UP、体力UP、灵巧UP、健康DOWN、感觉DOWN。
★りらくす休息:外貌DOWN、灵巧DOWN、健康UP。
★こーゆー关系
★じようほう情报:たんじようほう市内情报、しよじひん道具、おんなのこのじようほう女孩情报

★よてい 预订计划(当月,下月)

★ぼぞん保存

★おぶしょん调整:しーでーとのりんく与CD机的连接、りんくしない不连、りんくさせる默认、につきをけす消除记录

★しゅうりょう 終了(退出游戏)

★でかける 外出

★れんらく 联络:でーとにさせよう约会、ぶれぜんと贈送礼物

角色情报

★姓名:佐伯るな(さえき・るな)

生日:6月14日

年龄:16岁

血型:A

喜欢的东西:针织物(ぬいぐるみ)、巧克力派(チョコパイ)

讨厌的东西:数学、不修边幅的人

喜欢的场所:游园地、汉堡包店

兴趣:购物、编织物

背景:同年级、同班生 主角儿时同伴,与野宫四郎(まへの・しろう)

关系:不错

★姓名:高尾水树(たかお・みずき)

生日:10月10日

年龄:16岁

血型:O

喜欢的东西:棒球(野球)、望远镜

讨厌的东西:手工、狗(因小时候被咬过)

喜欢的场所:野外、天文台

兴趣:所有体育运动、天体观测

背景:同年级、同班生,热衷于体育俱乐部,与原拓也(はらたく・や)不错

★姓名:松田由美(まつだ・ゆみ)

生日:8月12日

年龄:17岁

血型:B

喜欢的东西:糖果、旅游鞋

讨厌的东西:螃蟹、电影

喜欢的场所:街道、看得见天空的地方

兴趣:散步、烧舌

背景:汉堡包店内的打工妹,上级生,身为大学生的她却喜欢烧舌

★森田美里(もりぞの・みりい)

生日:9月21日

年龄:16岁

血型:A

喜欢的东西:参考书、经济新闻

讨厌的东西:浅薄的人、嘈杂的地方

喜欢的场所:图书馆、屋顶平台

兴趣:围棋、电视游戏

背景:转校生,相当认真的优等生,厌恶开拓也(はらたく・や)

★森园麻里(もりぞの・まりい)

生日:9月21日

年龄:16岁

血型:A

喜欢的东西:流行杂志,手提电话

讨厌的东西:考试、学习、说教

喜欢的场所:俱乐部、路上

兴趣:电视游戏

背景:同年级班级的女生,与森园美里是双胞胎,有一大帮玩游戏的朋友。

★爱川凉音(あいかわ・すずね)

生日:11月30日

年龄:15岁

血型:B

喜欢的东西:推理小说、小动物(尤其喂养仓鼠)

讨厌的东西:体育课、当别人面谈话

喜欢的场所:图书室、保健室、自己家中

兴趣:读书、空想

背景:下级生,性格老实、懦弱,喜欢做梦,身体较弱

★筱泽もも(しのざわ・もも)

生日:7月19日

年龄:16岁

血型:AB

喜欢的东西:玩具、牛奶

讨厌的东西:严肃的气氛

喜欢的场所:游戏中心、公园

兴趣:游戏、计算机、公共澡堂

背景:其它班的女生,游戏玩得比男生都棒

注:标有○标记的活动,只有在特定日期才能进行。

特殊事件与外出

5月15日——转校生森园美里报到

5月30日——集体郊游

6月27日——校运动会(结识爱川凉音)

7月1、2、3日——期末考试

10月21—24——日修学旅行

10月30日——万圣节 party

11月4、5日——校文化节、篝火晚会

12月1—3日——期末考试

12月25日——圣诞节

有关外出:

选择外出(でかける)指令后,根据季节不同可去的地方有以下几处,

だれかよびだす传呼

こいがはら こうこう——学校

こいがはら しぜんこうえん——公园

げむせんたー しみず——游戏中心

むくがわ かせんじき——市郊

からおけ ふあんきーぐるーぶ——餐厅

こいがはら としょかん——图书馆

こいがはら はんぱーがーしよつぷ——汉堡包店

こいがはら ぶらねたりうむ——天象馆

こいがはら しよつびんぐせんたー——购物中心

こいがはら——电影院

こいがはら えき(ゆうえんちゆき)——游园地

こいがはら ばすてい(びーちゆき)——海滨(暑假)

こいがはら ぶーる——游泳池(暑假)

さくらのもん——樱花林(春天)

こいがはら なみきみち——林荫道

ちーずけーき こみや——西式点心店(冬季)

注:选择去购物中心,若选しよつびんぐ(购物),则可在店内选购商品,商品清单见下文,若选でかけるだけ,则有以下几处可去:

ぬいぐるみなかじま——玩具店

ぶらざーべに(ざつてん)——杂货店

べつとしよつぷ ぶる——宠物店

ぶつくしよつぷ なかむら——软件店

すぽーつぎやー せとう——体育用品店

としよつぷ ひかる——玩具店

めでたいしよつぷ やきさん——软件店

和女孩交往要注意的是

1 第一印象重要,所以与女孩初次见面时要慎重选择该说的话,这样也许可以事半功倍(也许一开始就会有一颗小心心)。

2 要与所有女孩都搞好关系看起来是不可能的,因此当确定要追求的目标后,最好不要再与其他人约会,不然地位又不高兴了,彼此失望,得不偿失。

3 当关系发展到一定程度,与她在其喜欢的场所有时会发生特殊事件,会导致感情高涨,所以尽量多试试(还有S/L大法呢,怕什么)。

4.11月3日以后,不可以再使用家中的电话约会。但还有一法,出门后再打电话传唤她,效果相同,还可节省半天的时间(不信再去仔细看看)。

5.日常事件中的选项由于全是日文,不知含义,只好利用S/L大法观看后果有何不同再作决定。

6 送礼物一定要根据喜好,不对胃口,即使送一台价值5万的电脑也是枉然,要仔细考虑的。

7 打工与参加俱乐部活动是势不两立的,只能在打工与俱乐部中择其一(也就是说参加了俱乐部,就打不了工,反之亦然),相同点在于二者都只能在木曜日,土曜日及日曜日或特定假日进行。

8 打工一次能赚1500元钱,但健康会大幅下降,需权衡利弊。

9.上下午的效率不相同,一般来说上午要高于下午,可叠加利用。

中日文对照

ばけつと・べる——袖珍电话 びー・えいろー・えす——P.H.S
けいたいでんわ——移动电话 じょうほうつー——情报工具
ていでいば——玩具熊 ちょーむすうがく(さんこうしよ)——参考书
どんのいせりんぐ——银耳环 しゅけいせつと——手工艺品
いちおーきやつぶ——帽子 ぼうえんきよう——望远镜
すてきなあみもの——编织物 しーりあんはすき(ぬいぐるみ)——针织物
ほしのおはなし(ほん)——书 みんときゃんでい——糖果
のーうえいぶ(すーにーかー)——旅游鞋 ぱっぱらば(げーむ)——游戏
ごきぶりくん(おもちゃ)——蝴蝶君 わたしのべつと(ほん)——书
たきつち(おもちゃ)——玩具 まつくす95(すーにーかー)——旅游鞋
にほんけいごいのゆくえ(ほん)——《日本经济的去向》(书)
98ねんこれかでの(さんこうしよ)——参考书
さいきょうのいご(ほん)——《最强的围棋》(书)
わつきんとししゅ(こんびゆーたー)——电脑
こーどきつど(すいりしやうせつ)——推理小说
たうんじょうほう4月-12月——市内情报4月-12月



心跳纪念品口袋版

体育篇·文艺篇

历史上第一款恋爱模拟游戏,同时也是历史上最成功的恋爱游戏以GB最大容量卡带的身份登场,直逼SFC的效果令人惊异

GB

厂商:KONAMI

类型:SLG

发售日期:1999.2.1

恋爱游戏始祖移师 GB 依然光彩照人

从去年就开始畅销《心跳纪念》的GB版本,从KONAMI的网站上发现GB版的56色彩显让画面极其华丽,在电脑上仔细观摩,发现KONAMI的美工真是NO.1,周只不过160×144的分辨率来直逼SFC的感觉,发现的不止这些,还有同时发售两个版本,GB有史以来最大容量32M,不同的新人登场,新的MINI游戏,最让人惊喜的是利用GAME BOY进行联机!于是,对于魔法师这个心脏正,暗自下决心要买不买。

终于《心跳纪念POCKET-体育篇》到手了,虽然对KONAMI的实力已有准备,不过游戏开始的清晰语音还是吓了魔法师一大跳!天哪!8位,还是掌机,当年在SFC上都有人讲:原画之后,想估计在游戏开始能有短促的片头语已经很不行了,没想到进入游戏后发场人语无处不在(有声音型):这使魔法师对KONAMI的喜爱如滔滔江水——

不再自白了,下面详细地说说。GB上的心跳纪念分两个版本《心跳纪念POCKET-体育篇》和《心跳纪念POCKET-文艺篇》。两个版本游戏系统一样,都是32M和电池记忆,

最大的区别是登场人物的不同。两个版本都登场的人物有藤崎诗织,早乙女好雄,走之女郎林见崎和女扮男装的伊集院。体育篇的特有角色:虹野沙希,真川望,美树原爱,古式由加利,两名新人分别是留学的柏崎麻纪和东京高校的宗像真矢。文艺篇的特有角色:日奈夕子,横岛惠,如月未绪,组结结希,片桐彩子(我的最爱)和新人和泉崇子。



光辉高校的生活讲座

自己的能力是美妙高校生活的基础!

能力是影响与女孩的约会、约会和告白的重要因素, 要知道更多的女生, 期待得到她们的好感, 那么从自己做起吧。

在《心流纪念品》系列中能力共有9项: 体育、文艺、理科、艺术、体育、数学、音乐、耐性和压力。值8项是越高越好, 而最后一项可正相反。通过每周不同的行动来改变它们的状态, 具体就能力变化表吧。(见下文表)

关于你自己, 虽然要追求梦想的目标, 但还是要让自己的身体, 如果奋斗得太过了, 可是会生病, 受伤和神经衰弱哟! 所以跟生活中一样, 要注重休息呀。

社团活动可是很有趣的一项, 高中二年如果不参加可真是浪费了。由于GM版的两个版本特性, 两个版本《心流纪念品 POCKET - 体育篇》和《心流纪念品 POCKET - 音乐篇》出版的社团也不尽相同。《心流纪念品 POCKET - 体育篇》有棒球、网球、足球、篮球和游泳社, 而《心流纪念品 POCKET - 音乐篇》有文艺社、吹奏社、钢琴社和美术社。他们和能力也是相关的哟。(见下文表)

▲代表数值上升, ▼代表数值下降, ▲与▼的个数代表变化幅度。——代表无变化, ●代表命中是否成功均对数值无影响。

能力	体育	文艺	理科	音乐	运动	数学	音乐	耐性	ストレス
文艺学习	▼	▲▲	▲	▲	▼	▲	▼	▼	▲
数学学习	▼	▲	▲▲	▲	▼▼	▲	▼	▲	▲
音乐学习	▼	▲	▲▲	▲	▼	▲	▼	▼	●
运动	▼▼▼	▼	▼	▼	▲▲▲	▼	▼	▲▲	▲
遊び	▼	▼	▼	▼	▲	▲▲	▲▲	▼▼	●
おしゃべり	▼	▼	▼	▼	▼	▲▲▲	▲▲	▼▼	●
休息	▲▲▲	—	—	—	—	▼▼	▼▼	▼	▼▼▼

能力	体育	文艺	理科	音乐	运动	数学	音乐	耐性	ストレス
文艺部	▼	▲	▲	▲	—	▲	▼	▼	▲▲
科学部	▼	▲	▲	▲	—	▲	▼	▲	▲▲
美术部	▼	—	▲	▲	▲	▲	▼	▼	▲▲
音乐部	▼	▲	▲	▲	▲	▲	▼	▲	▲▲
野球部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
サッカークラブ	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
水泳部	▼	▼	▼	—	▲	—	▼	▲	▲
テニス部	▼	▼	▼	—	▲	—	▼	▲	▲
バスケット	▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲

起伏迷离的女生评价!

恋爱游戏恋爱游戏最主要的自然是女生们了, 怎样才能成为商场高手(游戏中)呢? 必须要了解游戏中的两个隐藏要素: 友好度, 心理度和伤心度。

影响心理度的因素:(心理度表)

在期末考试中取得好成绩	↑
在社团活动中胜出	↑
在约会时留下好的印象	↑
在女生生日送合适的礼物	↑
在约会时留下不好的印象	↓
和女生约会时爽约	↓
长时间不和女生约会	↓
在放学旅行, 文化祭没有邀请她回去	↓

影响友好度的因素:(友好度表)

在约会时留下好的印象	↑
在女生生日送合适的礼物	↑
在体育祭表现活跃	↑
在约会时留下不好的印象	↓
和女生约会时爽约	↓
长时间不和女生约会	↓
在放学旅行, 文化祭没有邀请她回去	↓

影响伤心度的因素:(伤心度表)

给女生打电话	↓
在约会时留下好的印象	↓
关于你的不良流言在女生中传播	↓
在下学时不要请她一起回家	↑
在下学时跟其他的女生一起回家	↑
和约会时爽约	↑

伤心度可有传染性的, 女生们开始伤心, 关于你的不良流言就会传播开, 最终导致离你大爆炸! 不要幻想着一心一意对她好就可以让她告白, 结婚的力量是神秘的!

——要常常联系哦!

让魔法师胆战心惊的炸弹(炸弹!)?!

雷声响起之前, 会有一些预兆的, 比如那好听的电话之响解决炸弹! 只要那电话响起, 不管约会是否成功, 都会有作用的。还有, 如果有好多女生都雷爆了, 你可以按“”后就解除了。最后那好听的电话, 电话, 你就解除了所有女生的友好度和心理

度都下降! 太可怕了! 所以不管怎样那是在约会电话之前解决炸弹! 只要那电话响起, 不管约会是否成功, 都会有作用的。还有, 如果有好多女生都雷爆了, 你可以按“”后就解除了。最后那好听的电话, 电话, 你就解除了所有女生的友好度和心理

周日 1	打电话给 A 爆炸, 约会定在周日
周日 2	打电话给 B 爆炸, 约会定在周日 4
周日 3	打电话给 C 爆炸, 约会定在周日 5
(这时候对于 ABC 已经起到了一定作用和作用, 她们不会很快爆炸)	
周日 4	约会 A
周日 5	约会 B
周日 6	约会 C



光辉高校的时间预定

日本的高中是怎样的? 下面就来看看光辉高校丰富的生活预定。

日期	事件	日期	事件
第一学年 1997			
4/4	入学	10/3	文化祭
6/7	体育祭	12/14-12/19	期末考试
7/14-7/19	期末考试	12/25-1/7	寒假
7/24-8/31	令人愉快的暑假	3/15-3/20	期末考试
10/4	文化祭、有点像大学的学生节	3/24-4/3	春假
第三学年 1999			
12/15-12/20	期末考试	4/5	开学
12/25-1/7	也令人愉快的寒假	6/5	体育祭
3/2-3/7	期末考试	7/12-7/17	期末考试
3/24-4/3	春假(不是为了过春节)	7/24-8/31	暑假
第二学年 1998			
4/4	开学	10/2	文化祭
6/6	体育祭	12/13-12/18	期末考试
7/13-7/18	期末考试	12/25-1/7	寒假
7/24-8/31	暑假	2/19	受験(等于我们复课7月的高考)
		3/1	毕业典礼, 也是否日之日

上面只是作为光辉高校学生的革命的时间表, 还有很多其他有趣的活动, 比如参加体育社团就可以向全国冠军冲刺, 每年

没有人能打败我! 学习学习两学习

身为高中生, 学习自然很重要了。不要以为只靠约会就可以让女生心动, 实际上你自己的各种能力的增长也会让女生的看法产生变化的。比如你在课业努力的练习、打靶若干高校, 自己的运动和射击性很高, 即使你不太会缸野办亮, 她也会主动来找你的。所以学习学习, 真的很重要。如果你在期末考试中夺冠, 你便可以成为“考试的帝王”, 在万于高校的体育社团比赛胜出之后, 便可以向全日本冠军冲击!

考试不及格! 很羞耻的事件, 如果你一直在家睡大觉, 一点都不学习, 在考试的时候会有红灯的出现, 结果是强制补习功课若干天, 最好不要这样呀!

最好不看的东西!

如果你成强并弄了数发, 仍无法迫求到让你心动的女生, 你可以看看下面的东西。如果不是, 最好不要看, 因为过多的了解游戏的内定情节会让你失去新鲜的感觉, 让游戏变成机械的操作, 而目的仅仅是达到 PERFECT。

女生们的登场条件

登场条件好像比用容易简单哟!

注: 登场条件中()中的数据是指如果当时登场人数在 3 人以上时高出的数据。

角色	所需条件
藤崎诗织	游戏开始必定登场
馆林晃晴	在第一年春和夏两场比赛人, 并且符合其他任何两人的告白条件, 乱数决定(?)
伊藤麻里	游戏开始必定登场
- 体育系 -	- 体育系 -
虹野沙希	属性 35(95)以上, 社团活动以外的行动中
清川蓝	运动 30(70)以上, 属性 30(70)以上, 运动行动中
高树理夏	在学校活动中活跃, 以事件的方式在情人节或圣诞节等出现
古式由加利	运动 80(83)以上, 智慧 80(83)以上, 运动行动中
崎崎唯希	第一学年第二学期必定登场
家藏尚美	艺术 50(65)以上, 艺术学习行动中
- 修业系 -	- 修业系 -
明日香夕子	识字 90 以上, 游玩行动中
筱熊罗	智慧 100(125)以上, 计划行动中
知月未绪	文系 60(85)以上, 文系学习行动中
陆崎唯希	理科 60(85)以上, 理科学习行动中
片桐影子	艺术 50(65)以上, 艺术学习行动中
和泉千子	运动 40(70)以上, 属性 40(70)以上, 运动行动中
早乙女优美	第二年开学必定登场

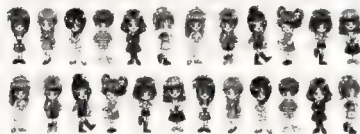




女生们的告白条件

仔细看看,发现女生们的要求不是很高嘛!

角色	所需条件
唐崎玲奈	文系,理系,艺术,运动各为 130,杂学 120,恋爱和根性为 100
榎林昆贵	题下想想一想,最后没有达到告白条件的女生(?)
伊集院茜	无条件,只要你从游戏开始就一直打电话给她,相当乏味过程
- 体育系 -	- 体育系 -
红野沙希	运动 120,根性 120,恋爱 60
清川星	运动 120,根性 70
美树丽爱	文系,理系,艺术,运动各为 80,杂学 90,恋爱 100
古式伽加那	运动 120,恋爱为 100
帕特里希娅	文系 140,杂学 100,恋爱 110
来须尚美	理系,艺术,恋爱各为 100
- 体育系 -	- 体育系 -
朝日奈夕子	杂学 120,恋爱 100
橘蜜罗	艺术 90,杂学 100,恋爱 140
如月未绪	文系 120,恋爱 100
榎崎结奈	理系 120,恋爱 90
片桐彩子	艺术 120,恋爱 100
和泉香子	理系 80,根性 110,运动 130
早乙女优贵	杂学 80,恋爱 100,运动 90



PERFECT 约会簿

说是 PERFECT,实际还是有些要你再去探索的,要不然可真没什么意思了。

(表格项目:时间条件,地点条件,女生对你感觉的要求,事件描述)

女生对你感觉的要求:最喜欢、非常喜欢、印象好、普通、无条件

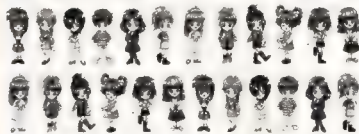
恋爱日记		
春天	♀♀♀♀♀	— 春天的初恋
夏天	中央公园	—
夏天	♀♀♀♀♀	— 一起回想烟火
秋天	图书馆	印象好 记得第一次约会过一文系学姐,第二年以后再见的
秋天	近郊的公园	非常喜欢 回想心在这里比身高的事
秋天	♀♀♀♀♀	— 回想小时候
冬天	游乐园(游乐场)	最喜欢 突然游乐场车停了下来!
学校	在学校时(6-9月)	非常喜欢 一起冲下学吧!
学校	在学校时(节假日)	非常喜欢 一起上学吧
特别	圣诞节前后	最喜欢 送我回家,好吗?
特别	3月1日-4月3日	最喜欢 "该来的生日都是在3月10日,而且当天没有约会"

跟井见真藏(对不起,因为时间紧和机率太低,没法一一验证)

学校	在学校时	— 都下都被撞到!
学校	社团比赛时加油	— 都下被撞倒3次
学校	放学后	— 都下被撞倒5次,偶然发生
特别	电话留言	— 救救
学校	文化节	— 文艺委员没去约会女生,第二天一个人去可以借到很多同学的道具
约会	♀♀♀♀♀	— 在社团和女生约会时能会出场,是真的很让人期待!

伊集院茜

打电话 x 次后	可以在教室碰到她了!
打电话 y 次后	伊集院茜被绑架! 上野,英雄救美吗?
打电话 z 次后(x < y < z)	好难怎么了?
"好难怎么了"事件之后	在社团比赛时,伊集院茜竟然给你加油!



~ 体育篇 ~

红野沙格

春天	中央公园	非常喜欢	这可是红野沙格亲手做的便当时
夏天	札幌第一游泳馆	最喜欢	人工呼吸？
秋天	9、10月去看棒球赛	—	她的眼里只有棒球了，我呢？
冬天	商店街(商店)	—	卖路的孩子们
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	机事不是很高吗！
学校	修学旅行	非常喜欢	生病的队员象只小猫

清川里

春天	第二年的美术馆	—	好大的力气！
夏天	岛	最喜欢	运动能力只要在150以上呀！
秋天	植物园	—	原来她很喜欢花。
冬天	保健课	—	小心！
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	帮我画书，太感谢了。
学校	体育祭	非常喜欢	学校里的花圈

奥列康曼

春天	游乐园	—	总是这么有礼貌？
夏天	中央公园	最喜欢	美树原泉的放大
秋天	植物园	—	高兴，高兴！
冬天	溜冰场	最喜欢	运动能力在80以上
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	被津中之美树原泉属
特别	圣诞宴会后	最喜欢	被五月的猫猫

古式由加那

春天	植物园	—	卖虫植物！
夏天	第二次水原馆	—	什么事
秋天	中央公园	最喜欢	编织物，机事好像也不是很高呀
冬天	滑雪场	—	升降梯的故事
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	受伤了吗？
特别	修学旅行	非常喜欢	浴衣的风采！

昭昭昭昭

春天	中央公园	印象好	超酷的自行车！
夏天	第二年春日神社	—	MINI游戏很有趣！
冬天	第二年的元旦	—	穿着制服的金发女生特别
特别	第二年10-1月	印象好	因为故乡的朋友而哭了。
特别	第二年10月-第二年5月	非常喜欢	去她的家里看香了。
特别	第二年10月-2月	最喜欢	她又去她家了，这跟可不一样啦。

宗像尚美

夏天	第二年去游乐园	印象好	游乐园真的很适合约会吗？
特别	第一年9月-第二年4月	—	额外的大惊喜！
特别	去看棒球赛	—	宗像尚美的入声！
特别	第二年文化祭吹奏部	—	合同交流演奏会
特别	在学校里6-9月	非常喜欢	正面的冲突！
特别	第一年6月-11月	最喜欢	伊集院啊？
特别	第二年4月-12月	最喜欢	光辉高校 VS 圣夜高校

~ 体育篇 ~

明日奈夕子

春天	游戏厅抓娃娃	—	达人，达人！
夏天	8月去游乐园	最喜欢	夜间的游行
秋天	第三年去演唱晚会	—	无情的明日奈夕子很可爱！
冬天	溜冰场	印象好	被粉粉融化的冰滑梯
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	由于迟到了被老师骂了
特别	在秋天的期末考试前	印象好	秋的学习也很不好，去图书馆看如何作弊？！

梅里罗

春天	商店街装饰巴	—	正确的回答是红色！
夏天	岛	—	帮助她的逃跑吗？
秋天	游乐园的鬼屋	最喜欢	害怕了的梅里罗
冬天	滑雪场	最喜欢	我被哥哥撞倒了腰
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	有很多的秘密哟！
特别	在圣诞宴会后	印象好	送我回家吗？



如月未绪			
春天	游乐园地	—	气绝(晕)
夏天	海	—	鄙视美女吗?
秋天	图书馆	—	神书中,可以再次发生
冬天	第二年的电影院	—	结果和你的选择有关!
学校	在学校(夏季以外)	非常喜欢	帮助她看书(又是否力)
学校	体育课	非常喜欢	和我一起练习吗?

西条结衣			
春天	去两国动物园	—	与结衣对决!
夏天	保龄球馆	—	电脑天才的作弊!
秋天	游戏厅的转盘	—	若干,若干!
冬天	12月商店街	—	疯狂购物
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	烦恼结衣也有烦恼的
学校	修学旅行(北海道)	—	和外星人的接触

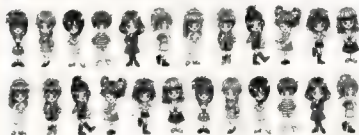
片桐影子			
春天	卡拉OK	—	现在在卡拉OK厅吗?
夏天	海	非常喜欢	片桐影子怕水!
秋天	第三年去美术馆	—	画的记忆
冬天	天文馆	最喜欢	听她的梦话
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	逐渐游泳谈的片桐影子
学校	修学旅行(冲绳)	—	外语对话!

和泉麻子			
春天	游乐园地	—	印象好
夏天	中央公园	—	最喜欢
秋天	商店街	—	—
特别	第一年10月-第二年4月	—	印象好
特别	第二年5月-第三年6月	—	服装很狂的!
特别	第二年3月-第三年5月	—	印象好
特别	在学校6月-9月	非常喜欢	偷偷跟着
特别	第三年7月	—	和世界征服有关呀!

★据说每月的第一个星期日是约不到的!她有什么秘密呢?



早乙女优美			
春天	游乐园地	—	因为摔倒而哭了
夏天	中央公园	—	一起划船
秋天	11月云雀泽角	—	兴奋得不行了
冬天	滑雪场	—	又哭了吗?
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	我也要给你做饭
特别	冬天(除休息日)	非常喜欢	一起打雪仗!



魔法师的友情提示

1 不要错过各种有趣的事情!

KONAMI 就是 KONAMI, 丰富的 MINI 游戏和事件让你对《心跳纪念版》始终心动。如果错过了很多, 会很遗憾的。

可爱的 MINI 游戏

最基础的是每年的体育祭, 都有四个 MINI 游戏, 是 100 米跑, 两人三足, 排球和排球走, 它们不光和你当时的操作有关, 还和你的运动能力有关, 如果你的运动能力最高, 100 米跑就不用点慢点的太辛苦了。

每年 8 月初都有暑假日 (日本习俗?), 可以约女生去神社 (庙会?), 可以玩钓鱼金龟和套圈, 还可以看烟火大会。

在第一年的文化祭, 去和学校社团参加活动, 一定机会可以玩到“狂热书局”游戏! 而且玩过之后, 就可以在开始新游戏时, 有首首有魅力的曲子呀!

暑假旅行时, 在不同的地方都会碰到乱入的伙伴向你挑战, 可不要选择逃跑呀! 用 RPG 的方式努力战斗吧!

努力战斗吧!

暑假旅行时, 正义的朋友 (古板的朋友) 就会出现的你战胜敌人。如果与

心跳度可能会上升的哟。

如果你进入社团, 而自好的游行社团活动, 在第二年就会发布意义 (因社团而定), 可是赔率呀! 当年下半年在和女生约会时就会得到高低, 打回高低后, 他们的头头就会出来, 再次对决胜利后你就会得到“世界番长”“假番长”等等的头衔。

神奇的 MINI 事件

文化祭是很有趣的, 去不同的社团都有不同的提示, 像什么帮助投影机 (科学社), 激光表演 (科学社), 心跳的主题曲演奏 (吹奏社) 等, 自己去发掘吧, 会有很多收获的。

生日、圣诞节、新年还有情人节、白色情人节, 每天都有新奇的东东等着你, 让你惊喜。

在最多番约会挑战, 当出现不是总能有的约会地点表演音乐会时, 可一定要去呀, 可以看到听到 STEED, ELP, KIN 交响乐团等的表演呀。(你知道它们的原形吗?)

注意! 注意! 在夏季约会结束后你可有机会向进某人的哟! 不过如果你被发现的, 对你的风评可能会降低的。



2 努力学习的第一年

想做一个大家都喜欢的人很容易, 可要做一个大家都喜欢的人太难了。保持大家对你的友好和心跳又不让太多人伤心实在是太难了, 尤其在游戏的后期, 怎么办? 那么让保持的时间越短越好! 第一年努力的学习吧, 将各项能力都提升, 不要过多的打电话和约会。当你的能力到达一定程度时, 女生们提出场的出场, 该心动的心动。到时候再开始约自己喜欢的女生, 补偿喜欢你的女生, 差不多还剩一年的时候你的目标差不多达到了 (有些特殊的人物除外), 然后再开始不可能避免的保持大作战 (游戏最难的阶段)。

3 放学后补习

在游戏后期, 女生们对你的友好度心跳就大大增加, 看到同一色的笑脸可不要高兴的太早! 你对自己目标的过分膨胀和对其他人的冷漠, 使她们当中最温和和最强大的纷纷伤心, 没一会儿她们就出来了。注意, 频繁的在放学后出现就是不好的兆头, 所以自己要有打算, 打电话或

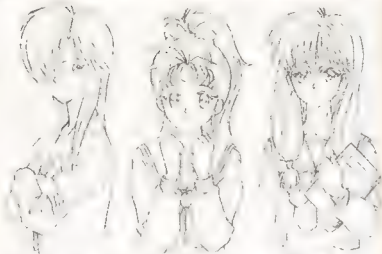
适当补偿性的约会再加上每个人的生日礼物去努力保持吧。本来放学后和女生一起回家好嘛, 可现在一到最后一年魔法师就祈祷一个人偷偷摸摸的回家。

4 唯一的外校生

未尝高楼的宗庙而笑, 《心跳纪念版 POCKET》中唯一的外校生, 是未尝高楼的宗庙的部长。可以这么形容她: 容易爱上的女人。对她开也不容易, 一点点错误她就会伤心。

因为不是同校生, 在初期时有很多和他人不同, 最主要的是能影响好感, 心跳度和伤心的机会会大大的少了, 相





有 送她生日礼物,打电话,约会,生日和新年去神社和特殊事件。

以 般的方式追她,到她三年她对你也就是印象好或非常喜欢,而到不了最喜爱的粉红状态。所以你要一开始就追她,把所有时间都给她,她约会会来很开心,对时间和心跳感。而其他女生对你的喜欢对你的感觉影响不是很大,因为不是向林莉。

而且要注意的是,在约会时一定要给她留下好的印象,千万不能忘记她!如果有一开始她说很累(你的表现不好),你心虚可要谨慎不少呀。所以日文不好的话,还是用 SAVE/LOAD 大法吧。

5. 魔法少女林莉见

想林莉见,稍微了解《心跳纪念 POCKET》的玩家都知道,喜欢新病的香那,留下莫名其妙的电话,在约会时还会跑到《心跳纪念 POCKET》中的她是否和以前的她一样呢?

不好意思,魔法面当时回答不了。不过有一点可以说

定,如果她出逃还是随机的话,《心跳纪念 POCKET》中你好像能象其他版本中那么容易在约会中看到她。在魔法师大约 30 家小时的游戏中竟然一次也没有在约会中看到她(条件当然是满足的),更不要说告白了。

关于如何得到她的告白,虽然上面有详细的条件,但是官方的资料实在是含糊,怎样能确定的得到她魔法师还不清楚。大多数朋友在各种版本中看到她都是无意的,有人甚至说只要一直在家睡觉就可以了,不过大家不用去试了,在枯燥乏味的三年魔法后想林莉见时依然没有出来,魔法师真是欲

6. 与薄荷神似相称的血型!

如果你是 B 型,那么薄荷神似最好是 AB 型,如果你是 O 型,那么薄荷神似最好是 A 型;如果你是 A 或 B,那么薄荷神似的血型就是 P 也无所谓了。

不过还是把你在现实生活中的薄荷神似的真正血型输入进去,不要那么中看吧!

7. 从称呼来看她对你的心理感觉

每个女生对你都有不同的称呼习惯,比如什么什么君,直呼小名等。当她对你的感觉越来越好的,她对你的称呼也会发生改变,很甜蜜的呀。

8. 从声音来看她对你的心理感觉

有点无聊,不过对日文不怎么样的你或许有些用处。当你和她的感觉对了,很多好的情况都会有语言。比如在游戏后期生日送礼时,当你送的礼物是最佳礼物时,女生就会很甜蜜的说什么(放心,还是有字写的),还有在与你对你很有好感的约会时,说对了话,而

总会让你在约会结束时也会很甜蜜的说什么。

9. OPTION 的奥秘

《心跳纪念 POCKET》的 OPTION 可是有项目追加的哟!当你每追上一个女生,在 OPTION 中就会多出一项可以

播放观看结局动画(可是包括什么都没有追上的结局呀,还有有趣的诗(歌词呢!))。

当你玩出“狂热节拍”的 MINI 游戏,便可以在 OPTION





GB版的最大奥义

GAME BOY的最大特点除了便携就是易于进行数据交换和对战,《心魔纪念品 POCKET》中自然也不会少了这些。

★对决“狂热节拍”

在OPTION中可以选玩“狂热节拍”后,通过联机进行对战,看谁的乐趣好!除此以外,还可以利用联机交换并保护图鉴。

★最佳情侣对战!

在游戏中进行社团活动后,利用与女生“相性度”来进行对战的游戏

★游戏数据的交换

据说可以通过数据交换,来进行女生的追加(真的吗?我喜欢的片桐彩子可以在体育馆出现吗?)

由于国内还没有《心魔纪念品 POCKET》卖,所以魔法师只能找到朋友来对战,上面关于对战的描述是参照资料来写的,真希望那试试对战呀!很诱人!如果有谁在北京可以和魔法师多多尝试各种游戏的对战,请发邮件至 yeding@263.net,在此谢过。

★永远的心魔

今魔法师的《心魔纪念品》,是第一个也是唯一一个让魔法师的恋爱成为类游戏。总的看来,游戏品质实在是很重要的因素。出色的人物设计,细心的事件描述,动人心弦的BGM,还有非常多的细节,再加上最重要的游戏平衡性,《心魔纪念品》无愧于恋爱养成类游戏的NO.1。

也许在许多年后,你回想起你曾经《心魔纪念品》中追过的梦想,你会记得最让你动心的女生嘛?

TKMKEK MEMORIAL
FOR EVER



GAME BOY 金手指

大盗五佑卫门——天狗党的逆袭

快速升级

OC56AFF OC56BFF

金钱无限

OC8010F OC80227

大富翁

金钱全满

OC48199 OC48299 OC48309

樱大战 GB 樱·花组入队

能力全满

七码金手指

力量 MAX 0AFD0FF

智力 MAX 0AFD1FF

灵力 MAX 0AFD2FF

气和 MAX 0AFD3FF

速度 MAX 0AFD4FF

命中 MAX 0AFD5FF

八码金手指

力量 MAX 80GGD0AF

智力 MAX 80FFD1AF

灵力 MAX 80FFD2AF

气和 MAX 80FFD3AF

速度 MAX 80FFD4AF

命中 MAX 80FFD5AF

好感最高

七码金手指

樱 0AFC1FF

谨 0AFC2FF

玛利亚 0AFC3FF

爱莉丝 0AFC4FF

桐岛 0AFC5FF

红兰 0AFC6FF

八码金手指

樱 80FFC1AF

谨 80FFC2AF

玛利亚 80FFC3AF

爱莉丝 80FFC4AF

桐岛 80FFC5AF

红兰 80FFC6AF

勇者斗恶龙 III

无限金钱 0C4DCFF, 0C4DDDB, 0DABE0B
快速升级 0C562FF, 0C563FF

洛克人 X——机械任务

HP 无限 0D52190
无限特技 0D530FF
无限生命 0D53190

游戏王——胶囊怪兽

提升能力胶囊 99 个

	七码金手指	八码金手指
移动	0C2EF63	0163EFC2
技能	0C2F063	0163F0C2
HP	0C2F163	0163F1C2
攻击	0C2F263	0163F2C2
防御	0C2F363	0163F3C2
速度	0C2F463	0163F4C2
星星	0C2ED63	0163EDC2

丹尼尔的甜蜜冒险

七码金手指
无限 HP 0A12CFF 0A12DFF
八码金手指
无限 HP 01FF2CA6 01FF2DA6

闪电出击

七码金手指 八码金手指
导弹无限 0CA8404 010484CA

塞尔达传说 DX

金钱 999 0DB5D09 0DB5E99
无敌 0DBC710

炸弹人 RPG

无敌 0C7890F

浪漫 SAGA3

无限金钱 0C6E0FF 0C6E1FF
EXP 最大 0D88BFF 0D88CFF

幽游白书

体力不减 0FFA280
能量不减 0FFA480

马里奥 DX

吐火 0C1CE01 0C1C501
无限生命 0C17F05

龙珠 悟空飞翔传说

HP9999 010FD4D9 0127D5D9
BP9999 019FDAD9 0186DBD9 010DCD9

第二次机器人大战 G

快速升级 0C220FF 0C221FF
无限金钱 0C222FF 0C223FF

永恒传说

八码金手指

フード超高 010FE6C8 0127E7C8
 ガルド超高 013FE3C8 0142E4C8 010FE5C8
 主角 LV 最大 0163C1C9
 主角经验最大 013FC2C9 0142C3C9 010FC4C9
 主角 HP 最大 010FD3C9 0127D4C9
 主角 TP 最大 01E7D9C9 0103DAC9
 主角力量最高 01E7E0C9 0103DFC9
 主角攻击最高 01E7E0C9 0103E1C9
 主角体力最高 01E7E3C9 0103E4C9
 主角防御最大 01E7E5C9 0103E6C9
 主角气力最大 01E7EAC9 0103EBC9
 主角速度最大 01E7EFC9 0103F0C9
 主角运气最高 01C8F1C9

七码系统

フード超高 0C8E60F 0C8E727
 ガルド超高 0C8E33F 0C8E442 0C8E50F
 主角 LV 最大 0C9C163
 主角经验最大 0C9C23F 0C9C342 0C9C40F
 主角 HP 最大 0C9D30F 0C9D427
 主角 TP 最大 0C9D9E7 0C9DA03
 主角力量最高 0C9DEE7 0C9DF03
 主角攻击最高 0C9E0E7 0C9E103
 主角体力最高 0C9E3E7 0C9E403
 主角防御最大 0C9E5E7 0C9E603
 主角气力最大 0C9EAE7 0C9EB03
 主角速度最大 0C9EFE7 0C9F003
 主角运气最高 0C9F108

牧场物语 GB2

金钱 999999

OCD873F OCD8842 OCD890F

格斗料理传说—激战食物篇

金钱无限

OC3EE0F OC3EF27

经验值 255

OC41DFF

眼镜蛇指挥官

无限生命

OC2B803

无敌

OC2B00F

无赖战士

生命不减

OCOC905

越野赛车

主码

OOC3680

保持第一

OD82401

金钱无限

OD60199 OD60299

T.G.E.S 全满

OD84C64 OD85264

OD85464 OD85664

心跳纪念品 POCKET

主码

00C36800 00000000

对女孩子的好感度

藤崎诗织:OA33B8C

如月未绪:OA33C8C

绪绪结奈:OA33D8C

片桐彩子:OA33E8C

虹野沙希:OA33F8C

古式由加利:OA3408C

清川望:OA3418C

镜魅罗:OA3428C

朝比奈夕子:OA3438C

美树原爱:OA3448C

早乙女优美:OA3458C

奈像尚美:OA3468C

巴特莉希亚:OA3478C

和泉恭子:OA3488C

瓦里奥世界

生命不减

OA80905

变大

OA80A02

魂斗罗 2

生命不减

OC1D803

无敌

OD6F26C

武器全满

OC1DA03

超级机器人大战线上对战

金钱无限

OCA5EFF OCA5FFF OCA6005

可购买 99 级的机师

OCD7B63 OCDE763

全部机师等级 99

OCAC163 OCACE63

OCAC263 OCACF63

OCAC363 OCAD063

OCAC463 OCAD163

OCAC563 OCAD263

OCAC663 OCAD363

OCAC763 OCAD463

OCAC863 OCAD563

OCAC963 OCAD663

OCACA63 OCAD763

OCACB63 OCAD863

OCACC63 OCAD963

OCACD63 OCADA63

OCADB63 OCADF63

OCAC863 OCADF63

OCADD63

热斗斗神传

体力无限

OD94E48

美少女战士 R

生命无限

ODE8103

体力无限

OC05BEO

炼金术士玛莉亚、艾莉

MP 最大值

OCB740F OCB7527

MP 现在值

OCB760F OCB7727

扫除最高

OCB7864

幸运最高

OCB7964

知识最高

OCB7A88

人气最高

OCB7B13 OCB7C64

魔宠最高

OCB7D64

炼金经验值

OCB7E88 OCB7F13

金钱 99999

OCB419F OCB4286 OCB4301

塞尔达传说 DX

金钱 999

ODB5D09 ODB5E99

无敌

ODBC710

体力不减

ODB5A60 ODB5B0C

爆走战记钢铁友情

金钱无限

OC1E3FF OC1E4FF

快速升级

OC80800 OC80900

蜡笔小新 4

只数不减

OFFBA02

生命不减

OFFB903

无敌

OFFBE02

炸弹人 GB2

无数生命

OC10603

火力最大

OC12804

炸弹最多

OC13504

炸弹人 GB3

只数不减

OC36303

火力最强

OC36904

炸弹最多

OC36804

炸弹人光之勇者、黑暗战士

炸弹数量 5 个

OC2F305

火力五级

OC2F405

生命无限

OC2F703

时间不减

OC3014B

波斯王子

只数不减

OC15B03

人猿泰山

只数不减

OCIAC05

无敌

OC17711

ONI3

快速升级

OC37200 OC37300

金钱无限

OC669FF OC66AFF

ONI4

快速升级

OCAE4FF OCAE5FF

金钱无限

OCFB3FF OCFB4FF

超级玛莉 4

生命不减

OFFBA02

无敌

OFFBB03

蜘蛛人与 X 超人

只数不减

OD1A503

生命不减

OD1F824

热斗侍魂

体力不减

OC47D37

气槽全满

OC47FOE

热斗饿狼传说 2

体力不减

ODO3060

热斗拳皇 95

体力不减

OD84784

气槽全满

OD84938

热斗拳皇 96

生命不减

OD94E48

气槽全满

OD95038

热斗拳皇 97

生命不减

OD94E48

气槽全满

OD95038

奇天烈大百科一大江户冒险

生命不减

OC9281C

无敌

OC91D07

幽游白书

HP 不减

OFFACCO

SP 不减

OFFAECO

幽游白书——暗黑武道会

HP 不减

OFFA164

SP 不减

OFFA364

幽游白书——魔界之门

SP 不减

OFFA280

经验值 9999

OFFA40F OFFA527

GB 大战略 2

金钱无限

0FFE6FF

0FFE7FF

0FFE803

女神转生外传

金钱 999999

0C5123F

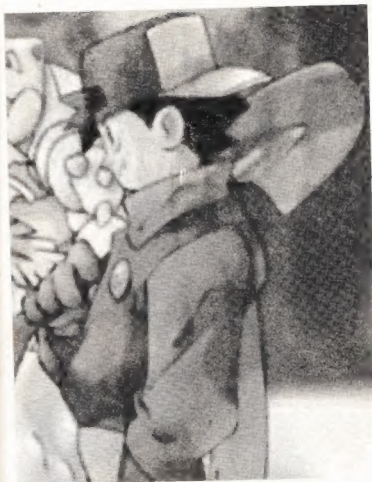
0C51342

0C5140F

获得 65536 点经验

0C970FF

0C971FF



睡神扫描
本书无私分享
买卖此电子书断子绝孙！



感谢名单

佛爷
敖厂长
游龙狂评

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

fxkin_野

丛书

王修泽

梦楠

青蛙河边跳

柴可

姚晓岚

永久保存版

800

1-4辑

32BIT GAME

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

